3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！




THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL.38
专题企划
立足小掌机，放眼全业界
——十大最有影响力的掌机原创系列
「脑白金」正在流行
——全民益智的脑锻炼
攻略透解
虹吸战士 黑镜 PSP
魔界奇兵 卡尔迪亚的恶魔 NDS
触摸侦探 小泽里奈 NDS
研究中心
《怪物猎人 携带版》深入研究 PSP
话梅杂志&3DM-S



随着公司的发展和进步，我们佰源电子正在努力贯彻自己的理念：以客户为本，以玩家为源，以最独家的渠道、最优势的价格来做最好的配件。在这种理念的指引下，我们始终在寻找和引进在质量和价格上最适合中国的游戏周边。而现在大陆市场对高档配件已经有了相当的需求，这是建立在购买力有相应提高的基础上的，PSP、NDS在大陆的迅速热卖无疑证明了这一点。而这部分有需求也有较高购买力的顾客，当然是每个商家都最想得到的优良客户。

我公司希望寻找到和我们理念相同的经销商：我们推广的产品应以“极富性价比的高档配件”为主——对于商家来说，这些产品对于顾客有着强大的吸引力；而对于顾客来说，它们能完美的满足玩家们对周边的需求。


A


B


C


D


E


F

原音汽动王
Realsoundpsp

功能	好評度	功能		好評度
原音汽动系统	★★★★★	音效	高音	★★★★★
便携式的音响能连接主机随时随地玩游戏	★★★★★		中音	★★★★★
有超立体声效果	★★★★★		低音	★★★★
有USB电源功能	★★★★★	电池省电量		★★★★★
有6.5mm 迷你耳机插头在任何地方都可以平放	★★★★★	性价比		★★★★★
可以对折成最小尺寸	★★★★★	音质清晰度		★★★★★
电池粒数	3粒 x 1.5V =4.5V	输出功率		2 W(P.M.P.O. 30W)

详情请查阅官方网站：WWW.NEW10.CN 专业批发，谢绝零售询价 ★5 颗星是优 3 颗星是良 2 颗星是可

本辑特别关注

syphon filter DARK MIRROR

详细剧情攻略
系统详细解说
隐藏要素解析

PSP

虹吸战士 黑镜

P83

回归系列原点 “枪神”重返战场
最逼真的战场 最火爆的战斗

全怪物剥取素材一览
全怪物伤害吸收介绍
山菜老爷爷交换列表
全技能详尽解说
武器使用进阶探索

PSP

怪物猎人 携带版 深入研究

P98

猎人的传说仍在继续……





美术总监：吴松

掌机王Sp
Vol.38

本期赠品



《真·三国无双》记事本



口袋光环VOL.38

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

目录

CONTENTS

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS，神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

游戏索引

文 LIKY

皇牌空战X 诡影苍穹(暂名)
ACE COMBAT X Skies of Deception

◆Bandai Namco Games◆STG◆预定2006年秋◆日版
◆1～4人◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

PSP



诡影苍穹
——《皇牌空战》最新作登陆PSP

Namco著名的模拟飞行游戏"《皇牌空战》系列"即将登陆PSP平台了，这款暂名为《皇牌空战 诡影苍穹》的作品是Namco为PSP量身定做的一款全新作品，拥有完全原创的剧情，同时也拥有不输于PS2版的精致画面，配合PSP特有的16：9高品质液晶屏，游戏表现出更加宽广宏大的场景，让你在掌机上也能体验到惊险刺激的长空大战。

故事背景

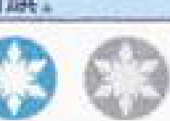
奥莱利亚联邦共和国地处于奥西亚大陆的南半球，这里自然资源丰富，民国富饶，而邻国雷萨斯民主共和国刚刚结束了长年的内战，迎来的短暂的和平。但是就在和平到来没多久的时候，雷萨斯却对邻国奥莱利亚发动战争，而借口则是"因为长年被奥莱利亚榨取而报复"，毫无防备的奥莱利亚国土瞬间就被侵占了几乎全部国土……在这个前所未有的危机下，奥莱利亚空军"格里菲斯队"队长机"格里菲斯1号"的驾驶员临危受命，为保卫祖国冲入云霄……



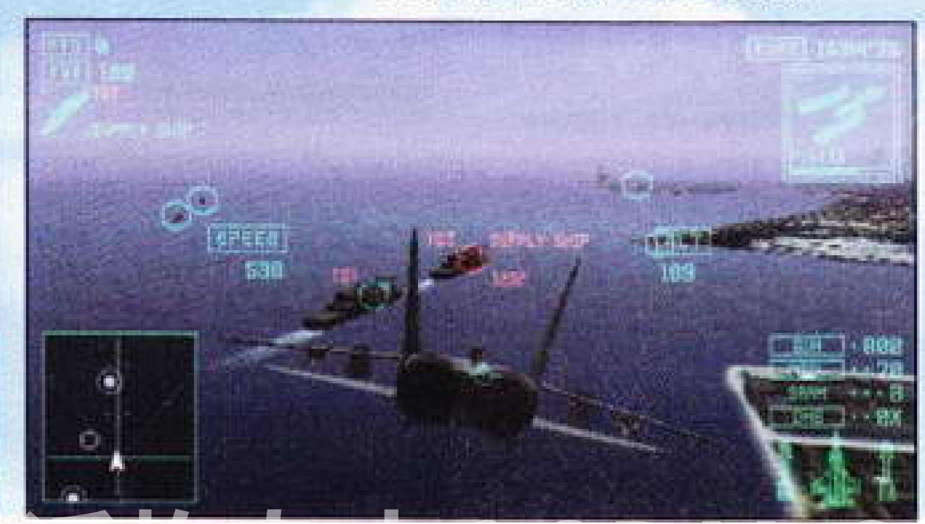
▲奥莱利亚空军"格里菲斯队"的队徽。



雷萨斯空军
▲雷萨斯民主共和国国旗。



奥莱利亚空军
▲奥莱利亚联邦共和国国旗。





体验真实的模拟飞行

玩家在游戏中扮演的就是“格里菲斯队”队长，也就是“格里菲斯1号”的驾驶员。游戏中，玩家要驾驶存在于现实中的各种先进战机执行多种不同的任务，轰炸地面目标，与敌方战斗机进行空中缠斗……各种高难度的挑战将等待着玩家。同系列以往作品一样，玩家既可以选择后视视点，也可以选择机舱内视点，还可以选择自由视点，游戏为突出真实的驾驶感觉，不仅对于场景的描绘相当真实，对于机舱内视点的表现也相当到位。



▲宏伟的跨海大桥被真实地刻画出来，游戏的画面表现相当不错。

▲驾驶仓内的视点给人更加真实的驾驶感觉，不过实际操作会因为视野不开阔而加大难度。

▲界面上众多的数据资料详细地表示了现在的飞行状态，系列老玩家应该一眼看出各个数据代表的含义。

丰富多彩的“战役模式”

作为游戏主要内容的“战役模式”包含了丰富多彩的任务，游戏根据剧情来展开任务，玩家作为“格里菲斯1号”的驾驶员随着剧情的发展而接受一个个挑战。而本作新加入了一个名为“战略AI”的新系统，玩家的作战选择会使之后敌人的战略以及进攻方式发生变化，也就是说，本作的任务会变得更加复杂化，分支路线也会更多，玩家的不同选择会对战局产生极大影响，这一系统的加入也令游戏的可重复度提高了很多，该系统与PS2版《皇牌空战ZERO》中的“ACE STYLE系统”似乎有异曲同工之妙，不过具体的情报还有很多不明之处，我们只有期待厂商以后公布了。

激烈的联机对战模式

本作可以让最大4名玩家进行无线联机对战，这也是系列以来第一款可以进行联机对战的作品，也非常符合掌机平台的特色。除了普通的多人混战，还可以进行组队战，而且如果玩家数目不足4人，还可以设定CPU参战，而对战规则也可以由玩家来自由设定，通过PSP的无线功能，游戏的魅力将进一步提升。

登场战机率先公开

"《皇牌空战》系列"中登场的战斗机基本都是来自于现实中的各国战机，这一点对于军事爱好者来说无疑具有莫大的吸引力，下面就让我们来看看本作中率先曝光的4架战机。

F-2A

F-2A是日美以F-16为基础共同开发的一种新型战斗机，现服役于日本航空自卫队。F-2A的发动机采用推力矢量控制技术，推重比大，而机身采用了轻量化的机体构造，因此加速性能、回旋性能都很优秀。同时为了提高生存性而采用了强化型风防以及综合电子战系统。F-2A的对地·对舰攻击能力相当强，搭载多枚对舰导弹，所以此机体能称得上是对舰攻击能力在全世界数一数二的战斗机。





F-14D 超级雄猫





"F-14D 超级雄猫"（Super Tomcat）是美国海军航母现役主力舰载重型战斗机，是由"F-14 B"强化而来，改装了新的武器管理、导航、显示和控制系统。机头下面装备了摄像机以及红外线搜索追踪装置（IRST），座舱内还安装了具有夜视功能的显示装置。另外，由于经过强化使得F-14D具备了对地攻击能力。F-14D拥有与多架战斗机同时抗衡的战斗力，因此有着"超级雄猫"的绰号。

狂风 F3

“狂风 F3”（Tornado F3）是现服役于英国皇家空军的主要防空战斗机，是应皇家空军对远程拦截机的需求而发展的，用于替代老旧的鬼怪战斗机，以狂风GR1结构为基础设计而来，机首装载高性能迎击雷达（猎狐雷达），使得对空战斗能力得以强化，机体还采用可变翼，适应在高空进行快速攀升和俯冲动作。另外，F3具备一边追击目标一边搜索周围情报的能力，因此可以同时对几个目标进行处理。在主翼上装备了自动主翼后退装置，引擎也换装成新型Mk104发动机，运动性更好。



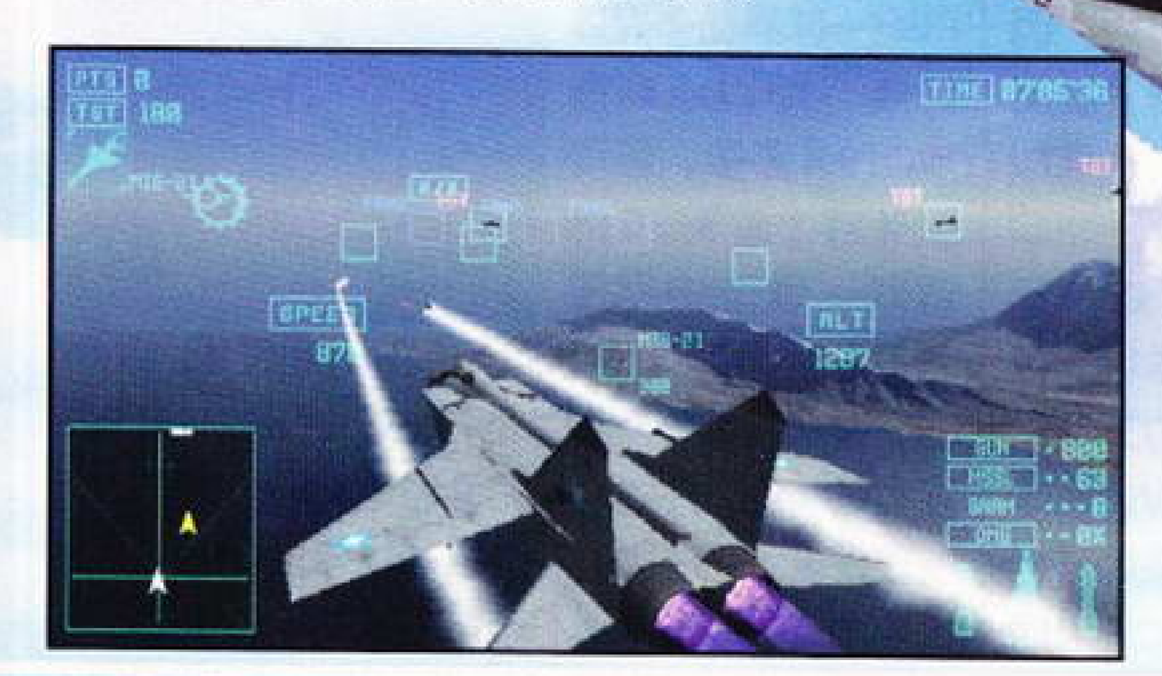




米格-31 猎狐犬

“MiG-31 猎狐犬”（MiG-31 Foxhound）是服役于俄罗斯重型战斗机，由米高扬-格鲁维奇设计局设计，是在米格-25MP型的基础上研制的双座双发全天候截击机。该机航程远，速度快，具有卓越的超音速飞行性能，尤其是雷达功率相当强劲的，能够在320公里距离内发现空中目标，并在270公里内，即不进入敌方防空区向其发出攻击，能够捕捉锁定比我机高度更低的敌机。另外还可以进行空中加油，延长了滞空时间。





掌机情报站 GAME POCKET

ALL THE LATEST POCKET GAME NEWS!

软件 SOFTWARE　Konami正式公开NDS《恶魔城》新作

Konami于4月21日正式公开了NDS独占新作《恶魔城废墟肖像》(Castlevania: Portrait of Ruin)，在本作中，玩家可以控制两名不同的角色，为了阻止复兴德拉古拉城堡并让黑暗统治世界的邪恶计划而战斗。本作由NDS版前作的开发组制作，将于今年秋季发售(国外网站公布的发售日为11月15日，但官方并未确认)。



▲美国任天堂官方杂志首次公布了游戏的情报。

▲游戏的男主角以圣鞭为武器，不知道能否使用其他武器呢?

本作的两位主角是吸血鬼猎人Jonathan Morris与拥有强大魔法能力的女孩Charlotte Orlean。本作的故事发生在混乱的二战时代，很多战士的亡魂为了寻求救助而在世界各地游荡。为了不再当孤魂野鬼，在两位神秘吸血鬼姐妹的帮助下，他们试图从废墟之中复兴德拉古拉城堡。



在游戏过程中，玩家可以在Jonathan和Charlotte二人之间自由切换，两人的能力特征不同，因此战斗方式也会有很大区别。玩家可以使用强大的召唤攻击。游戏中有巨大的BOSS，敌人种类超过100种。而新的场景包括有沙漠和迷雾镇等。

从已经公布的画面看来，两名主角的形象充满了美式的粗犷风格，看来本作的人设仍然不是小岛文美女士。男主角手持的武器是圣鞭，这应该是他的主要武器，而女主角手拿魔法书，相信她的攻击方式多以魔法为主。关于游戏更多情报，请关注我们的后续报道。





▲游戏的实际画面。

硬件 HARDWARE　世嘉东山再起，高性能掌机"刺猬"即将登场?

从1997年开始，世嘉在游戏主机业务上一直处于长期亏损状态，差点面临倒闭境地。因此2001年世嘉宣布退出主机市场后赢得了投资者们的一致认可。不过经过了5年时间，世嘉似乎又坐不住了。

据法国方面的媒体报道，世嘉将于2007年推出一款叫做"刺猬(Hedgehog)"的新掌机。该掌机将会采用4.3英寸液晶屏幕，CPU为三星制造，运行频率为566MHz，并搭载了nVidia的128bit显卡以及128MB的内存。该掌机采用卡带为游戏存储媒体，并配备USB和SD/CF卡插槽。"刺猬"掌机与PSP一样具备多媒体功能，可以流畅播放DivX影像，还可以兼容土星和DC的游戏。键位中间部分甚至还设有类似笔记本电脑的触控板。



看起来能够兼容DC的"刺猬"似乎是一款非常强大的掌机，不过世嘉方面目前并没有对此报道发表评论。由于世嘉在主机市场曾遭遇的挫折太大，因此再次进军掌机市场的可能性似乎极小。

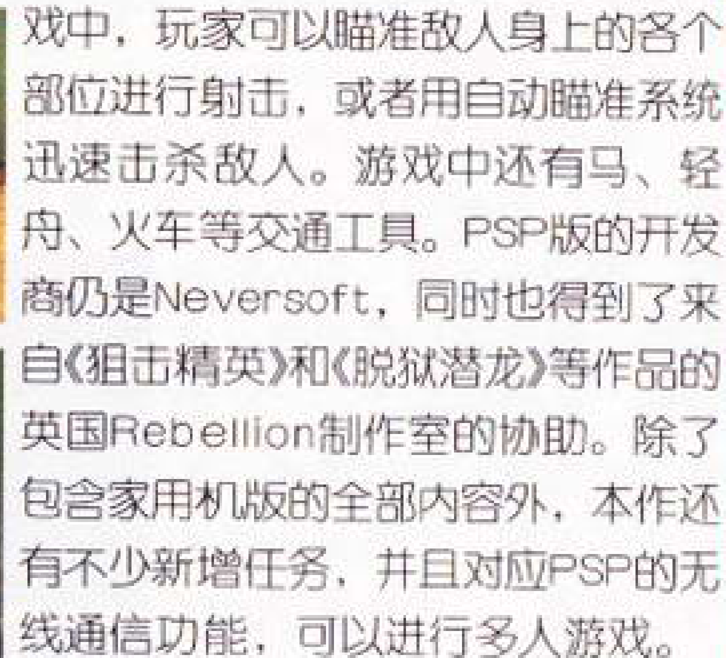
软件 SOFTWARE 再现西部风云，PSP版《荒野神枪 摊牌》公开

《荒野神枪》是以制作"《托尼·霍克滑板》系列"闻名的Neversoft公司的全新尝试，也是Activision在2005年全力打造的新品牌。不过该作的几款家用机版本销量都没能令人满意。最近Activision正式公开了本作的PSP版，本作将于今年秋季发售。

《荒野神枪》是一款以传统西部题材为主题的动作射击游戏，有着相当高的自由度。在游



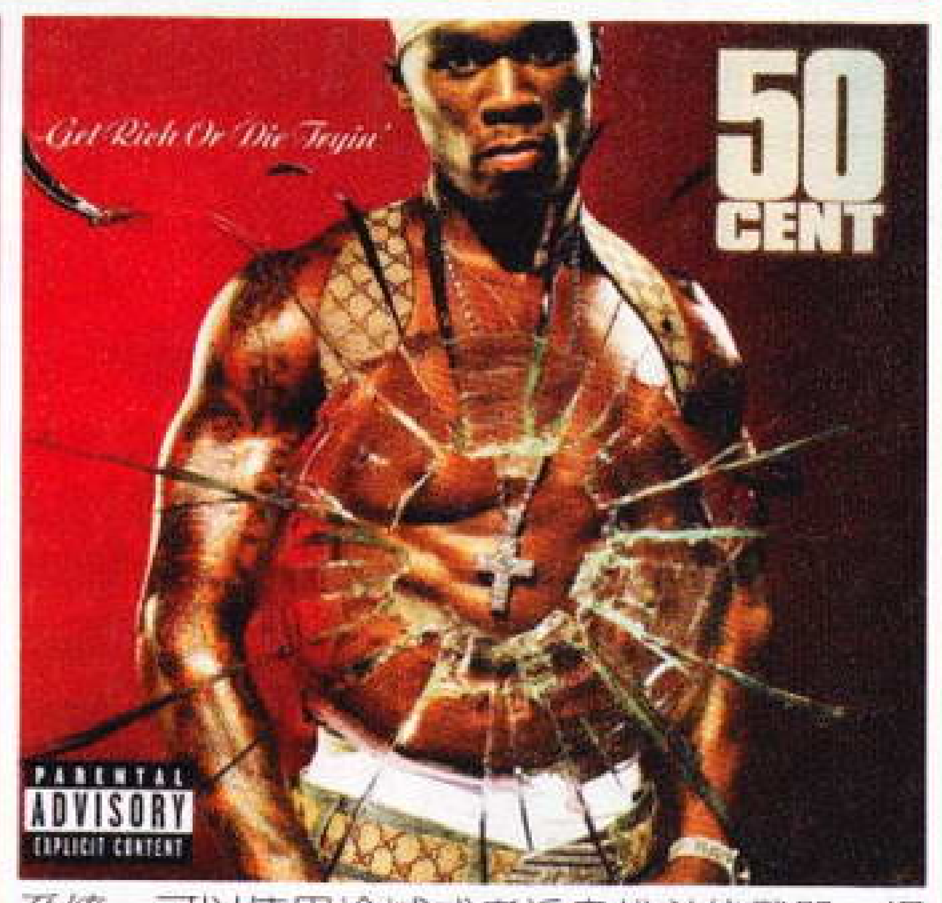




戏中，玩家可以瞄准敌人身上的各个部位进行射击，或者用自动瞄准系统迅速击杀敌人。游戏中还有马、轻舟、火车等交通工具。PSP版的开发商仍是Neversoft，同时也得到了来自《狙击精英》和《脱狱潜龙》等作品的英国Rebellion制作室的协助。除了包含家用机版的全部内容外，本作还有不少新增任务，并且对应PSP的无线通信功能，可以进行多人游戏。

软件 SOFTWARE 街头嘻哈风《50 Cent：Bulletproof》PSP版公布

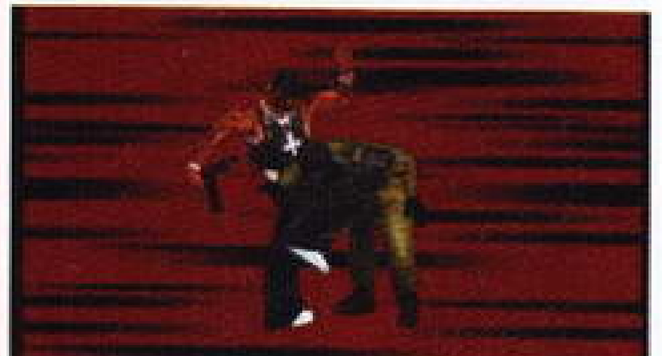
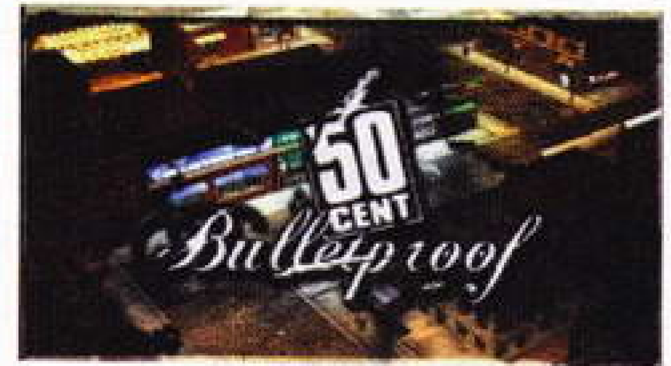
《50 Cent：Bulletproof》是去年VU Games推出的一款十分畅销的作品，凭借嘻哈天王50 Cent的名气以及暴力内容而吸引了大批新潮青年。如今该作的PSP版也已经正式公布，本作将于今年第四季度发售。

由于硬件机能的限制，PSP版将会采用斜45度俯视视点，不过在内容上与之前的家用机版相同。游戏中收录了160多首嘻哈音乐，其中多数为50 Cent的作品，并且有15首是PSP版独有的音乐，玩家可以编辑曲目的播放列表。作为附赠内容，游戏中还收录了16首高清晰MV，以及40多分钟的特别影像。本作的多人游戏共有5种，可以6人无线对战，可以选择的人物有16名。



由于视点变化，本作的游戏系统也有不小的改动。游戏中的武器选择采用了独特的轮盘系统，可以使用枪械或者近身战斗的武器。场景中的木箱木桶等都可以打碎，从中可以找到各种武器。使用枪械射击会自动锁定敌人，而投掷手榴弹时可以看到以红圈表示的爆炸范围。敌人被打死后会落下金钱和信用卡等。有趣的是，用金钱不仅可以在商店中买到武器和回复道具，还可以买到新的时装，例如在现实世界中尚未上市的G-Unit/Ecko的2006秋季系列服饰。



软件 SOFTWARE

SCE标志性作品登场，PSP版《瑞奇与叮当》公布

继《达斯特》在PSP上登场之后，SCE的又一个招牌系列也将会在PSP上出现。SCE日前正式公开了PSP版《瑞奇与叮当》新作。本作将会回归系列传统，不过开发商不再是Insomniac，而是由High Impact制作室开发。不过这家制作室有很多员工都是来自Insomniac。

本作的故事发在PS2版《瑞奇与叮当3》的故事之后，瑞奇与叮当终于有了难得的休息时间，他们决定到一个小岛上度假。懒洋洋地在沙滩上休息时，他们碰到了一个扎着辫子的异族小姑娘露娜，她似乎正在做一个有关英雄的学校课题。一向喜欢自吹的瑞奇与叮当决定接受她的采访。然而没多久这位小姑娘竟被一群异族人绑架了。在游戏中，玩家的初期任务就是救出这位小姑娘。随后将会发现危及整个宇宙的大阴谋。

本作的画面品质接近PS2上的系列第一作，所采用的贴图和人物建模质量都相当高，并且人物动作也保持了系列一贯的流畅性。本作将会新增大量武器和道具，并且设计了一套全新的装备定制系统，玩家可以用各种零部件组装出自己的装备。游戏中也有赛车等任务，并且支持PSP的无线通信功能，可以四人游戏。





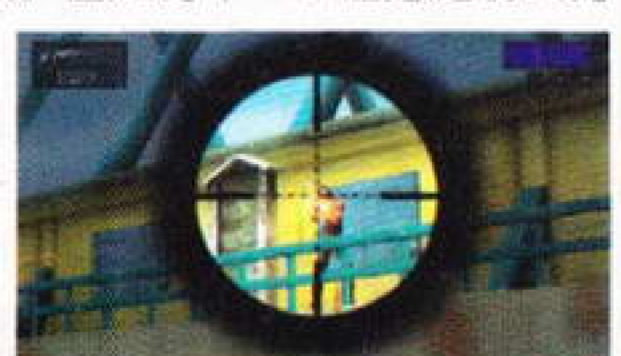

软件 SOFTWARE

巩俐新片《迈阿密风云》PSP版公开



去年3月，大导演迈克尔·曼执导的《迈阿密风云》(Miami Vice)刚刚公开立刻引起媒体的广泛关注，由于将会有巩俐在该片中首次扮演大反派，《迈阿密风云》在国内的关注度也很高。最近该片的游戏版也正式公开，其PSP版将于7月28日与电影同步推出，由VU Games发行。

PSP版《迈阿密风云》由《脱狱潜龙 清算》的Rebellion制作室负责开发，在剧情上是电影版的前传，玩家可以选择Crockett和Tubbs。在游戏进行过程中，这两位主角都会一起行动，不过会根据玩家选择操作的角色而在部分细节上有不一样的发展。本作在系统上最大的特点就是引入了“名誉系统”。玩家的行为会对名誉产生影响，从而影响到今后的游戏发展。玩家可以在罪恶之都迈阿密做尽坏事，例如通过毒品交易、拉皮条等获得金钱。游戏过程中有一个总部大楼作为中转站，可以在这里查看各种选项。在进行下一个任务之前又有16天的时间，在这段时间内可以与线民交易以获得任务所需的情报。游戏中还设计了丰富的迷你游戏，例如用关卡中收集的闪存卡执行黑客任务。迷你游戏共有30个。完成这些游戏将有助于玩家的升级。




软件 SOFTWARE

最强越野车系列《ATV疯狂越野赛》PSP版公开





SCE的《ATV offroad》相关游戏系列是在美国人气最高的越野车游戏系列，最近SCE宣布将会在PSP上推出最新作《ATV职业疯狂越野赛》(ATV Offroad Fury Pro)，这是该系列在PSP上推出的第二部作品。

《ATV职业疯狂越野赛》将会支持无线网络游戏，可以通过infrastructure或者ad hoc模式进行四人比赛，并且支持网络聊天。此外本作还将加入大量全新赛道，包括来自PS2版三部作品的一些经典赛道。本作将会与PSP版《ATV疯狂越野赛4》互动，可以在PS2版上玩PSP版独有的赛道，并且交换两个版本之间的改良赛车。更加有趣的是，在进行PSP版的无线网络模式过程中，还可以向PS2版的玩家发送电子邮件或者在信息板上留言。

本作的单人模式除了超级越野赛和环道赛外，还新增了耐力越野障碍赛，其速度较慢。另外还有拉力越野赛和自由式比赛。游戏中有丰富的隐藏车辆，例如拉力车以及各种ATV升级改造零部件。本作有丰富的迷你游戏，例如撞球和穿火圈。本作内置赛道编辑器，玩家可以自己设计赛道，将其上传到网上，或者从网上下载其他玩家设计的赛道。





■VU Games更名

Vivendi Universal日前在其财务报告会上表示，他们已经获得股东的许可，将会把集团名变更为Vivendi，正式去掉"Universal"。Vivendi的多数子公司都会保留原名，不过游戏部门将会更名为Vivendi Games。本财年第一季度，VU Games的收入增长了18.6%，该季度收入为1.34亿欧元。是整个Vivendi集团收入增长最快的部门。

■"电子鸡"销量突破2000万

《宠物蛋的小店》是NDS上销量最高的非任天堂作品，该作之所以热销，是因为Bandai推出的"电子鸡Plus"近来的大热卖。Bandai宣布，自2004年3月发售以来，"电子鸡Plus"的销量已经突破了2000万套。该系列产品的售价为2000～3000日元，其前17个月内的销量为1000万套，而接下来的1000万套销量只用了9个月时间就已达成。Bandai将与Uniqlo合作，推出以电子鸡角色为主题的儿童服饰。



■PSP《寂静岭 原罪》

根据零售商方面泄露出来的新作名单显示，Konami正在开发PSP版的《寂静岭 原罪》(Silent Hill: Original Sin)。本作是系列第一作的复刻版，将会增加一些新剧情，发售时间为10月18日。此外，同一份名单还显示，Konami正在开发PSP版的《小死神2》以及NDS版的《小死神 末日科学展》。

■PSP用PS模拟器即将现身

SCE日前透露，在今年的E3展上将会提供一些PSP的下载服务，而下载内容可能包括之前公布的PSP专用PS模拟器。也就是说，在今年的E3展上，玩家将可能看到在PSP上运行PS游戏的实际效果。

■海豹突击队 亡命战队2

据国外零售商提供的消息，PSP版《海豹突击队 亡命战队2》将于年内发售，目前尚没有该作的详细情报。





■韩国次世代掌机

韩国庆北科学技术研究院宣布，他们已经从去年11月开始与韩国的掌机开发公司合作开始进行次世代掌机的开发，该掌机将于今年年末设计完成，2007年上半年发售。据介绍，这款次世代掌机将会有丰富的多媒体功能。

■PSP无线上网设备



Thrustmaster公司宣布将于5月份在美国推出PSP专用Wi-Fi USB Key。用户只要将该设备插入电脑USB接口，就可以利用其与PSP之间的Wi-Fi数据传输无线上网。该产品还可以用于其他具备Wi-Fi功能的电子产品。

汉化讯息台

文 小志　编 马修

4月上旬，汉化界迎来了小高潮，各路汉化游戏大小新闻层出不穷，当然这重中之重无疑是《最终幻想Ⅳ》汉化版的发布，而截稿前刚刚发售的GBA末期大作《Mother 3》汉化工作也已经开始，下面就让我们一起来看看都有些什么好东西等着大家吧！

《星之卡比》标题汉化版

星之卡比

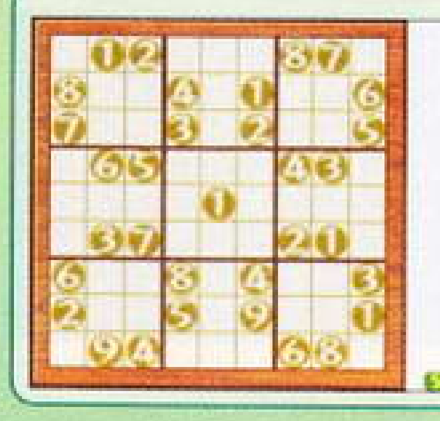
这是4月1日发布的一款GB游戏《星之卡比》的标题汉化版，天空联盟(http://www.bnxc.com/)的发布者们称该游戏是从D商的汉化版中DUMP出来的，虽然没什么大的意义，不过这也告诉我们为期已久的"汉化游戏补完计划"仍然在进行，期待今后有更多的GB、GBC经典汉化作品发布，感谢各位无私奉献卡带供DUMP的玩友。

《火焰之纹章 圣邪的意志》



由火花、狼组根据《圣魔之光石》改编的同人中文游戏《火焰之纹章 圣邪的意志》时隔近一年后发布了1.4版，该版本的技术制作为如月影二，美工制作由chs007 uion担当。1.4版补丁主要针对1.3版角色头像问题进行修正如下：1.塞莉卡和克莱娅两位角色重新画图制作；2.角色剧情对话时眼睛眨动和嘴巴说话效果；3.角色小头像；4.龙骑领主职业动态形象效果。而如月影二也一再强调自己的修改微不足道，所有的功劳还应该属于原汉化者火花和狼组。

《数独》文字汉化版



4月11日，MOBILE汉化组破解人员DNA.sdw在EZ论坛(http://bbs.emu-zone.org/)"游戏汉化区"发布了GBA上新近推出的益智类游戏《数独》的文字汉化版，据称目前的汉化版只翻译了里面的游戏说明(这也是游戏中的全部文本)。而图片也已经导出，另外一位汉化者恒星月已经接下了图片的汉化任务，现在我们就等待着恒星月的好消息吧。

《最终幻想四》非官方完全汉化版





4月14日14时，由"游戏汉化乐园(QQ群号：10889 806)"、天幻网(www.ffsky.com)以及P GCG汉化组(www.tgbus.com/gba/pgcg/index.htm)临时抽调人员组建的《FF4A》汉化组发布了他们奋战多日的成果——《最终幻想四》(本刊译作《最终幻想Ⅳ Advance》)非官方完全汉化补丁v2.7，此汉化版为玩家出于兴趣而自行汉化。因为是基于英文版制作而成，可以继承原英文版记录，但是与日文版记录无法通用，这点还需大家多加注意。经测试，游戏可以烧录。汉化部分为全剧情、全道具及魔法、系统菜单的汉化。

之所以选择"4月14日14时"这个特殊时刻放出，汉化组称是考虑到要跟游戏名称中的"4A"拉上点关系，如果游戏中发现BUG或其他可能因汉化而导致的问题，可在TGBUS论坛的置顶发布帖中回帖报告。汉化组会尽量就相关问题更新补丁。

最后汉化者特别提醒，游戏中初始主角名默认为中文，可以更名，但不支持中文输入。如果使用已有的





▲制作人员名单好像是制片组哦。

存档进行游戏，会显示原来存档中人物的名字，到游戏中的奈明威那里用默认名字可以改成中文。

截稿前笔者从天幻网得到的紧急消息称，汉化游戏中会发现一个BUG如下：在通关后的隐藏迷宫里出现，原英文版中的Nirvana这个道具，译名为“涅槃”，而因为“槃”字为繁体不能正常显示而会导致死机，所以注意不要拿这个道具(月之遗迹，人偶层)。倘若已经拿到的玩家也不必慌张，用英文原版将其扔掉再用汉化版提取存档进行就可以解决。

《怪物猎人 携带版》汉化进行时

上辑还在为自己报道《怪物猎人 携带版》汉化消息失实而忏悔不已的笔者本辑为大家带来最最震撼的讯息——《怪物猎人 携带版》汉化工作正在进行中。



根据Bill_22的发布的消息来看，从4月11日《怪物猎人 携带版》被破解后，汉化工作便同时如火如荼地展开了。据称有一位热心朋友一直在进行《怪物猎人》汉化的一些前期工作，伴随游戏的破解，这位朋友也加快了自己的汉化进度，现在翻译的进度已经到了30%～40%左右。因为字库的关系，所以先进行的是中文繁体版。

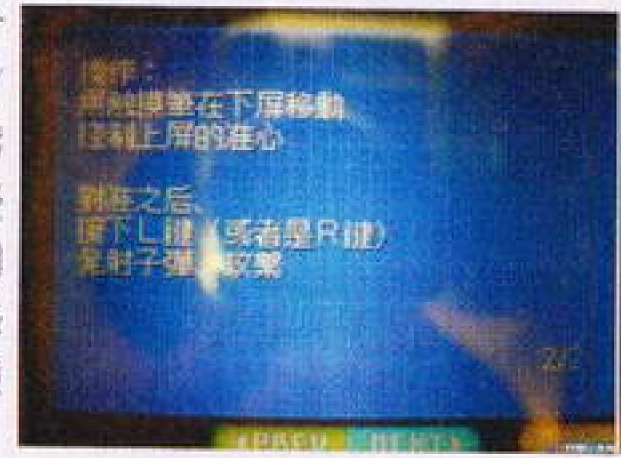


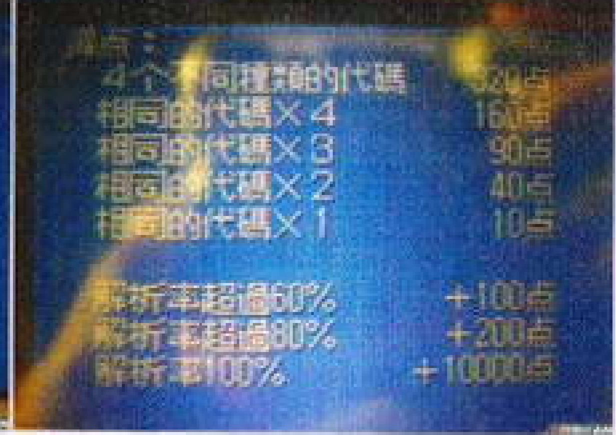
▲一些怪物名称的汉化效果。

而从这一天开始，Bill_22几乎每天都要更新一次游戏的汉化进度，而论坛里玩家们热火朝天的讨论也让汉化者们动力倍增——大量的汉化效果图片随之放出，汉化者们公开透明的进度报道方式也是前所未有的，希望他们的工作能一帆风顺，我们也将继续关注这个游戏的汉化情报，并及时为大家加以报道，敬请留意。如果您希望帮忙参与游戏的汉化工作或者关注汉化进度，可以前往chinagba论坛(http://www.cngba.com/)的相关帖子关注。

NDS汉化方面依然是如火如荼，新消息不断，汇总如下：

1．除了NDSBBS，国内另一个NDS站点NDS中文专题站(http://www.ndsman.com)也开始了NDS游戏的汉化，目前在他们的论坛里已经公布了《异度传说Ⅰ·Ⅱ》的汉化图片，大量的汉化教程也已经放出，感兴趣的朋友可以前往该站关注或留意我们的后续报道。









2．今年十分活跃的Mobile汉化组成员罗伊sd也公布了NDS上评价不错的AVG《异色代码 双重记忆》的汉化情况，目前放出部分图片及汉化进度报告，另外罗伊sd特别提到该作现在的汉化尚未步入正轨，而他们目前全力以赴的工作是之前我们曾经报道过的NDS版《牧场物语》的汉化。

GOLDEN EYES



POCKETGAMES GOLDEN EYES 掌机黄金眼

《虹吸战士 黑镜》是近期PSP上非常值得一试的游戏，大家可以见识见识游戏超强的画面表现；而《蜡笔小新》无疑是GBA玩家的一道大餐，虽然只是一款动作游戏，但是256Mb的大容量保证了游戏的素质；NDS玩家可选择的就多了，这次的3款游戏都还不错。

POCKETGAMES

虹吸战士 黑镜

Syphon Filter: Dark Mirror

UMD SCEA ACT 2006年3月14日 1～8人 无对应周边 416KB



PSP

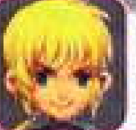
画面 ★★★★★
音效 ★★★★☆
系统 ★★★★☆

画面强悍度 ★★★★★★★★★☆



软饼干 从那段令人震撼的片头就已经预感本作的画面效果将会非常出色，人物轮廓异常清晰锐利，场景设计也十分精致。游戏音乐素质很高，配合紧张战斗场面那真是绝赞！游戏的隐藏要素比较丰富，各种强力枪械需要依据战斗评价来开启，另外丰富的联网方式让玩家有更多的选择。总之这款掌机动作游戏已经超越了很多同类游戏的品质。

9 推荐



LIKY 在家用机上广受好评的该系列登陆PSP平台后表现不俗，尤其是画面效果的精细程度令人惊叹，厂商的制作非常细心。由于PSP缺少右摇杆，所以操作上相比家用机版略有不便，不过厚道的自动瞄准功还是能解决了不少问题，挑战各种任务来获取新武器和新技能让游戏的耐玩度得到保证，而支持联网多人对战无疑是本作一个大亮点。

8



马修 一款足以称得上是震撼的游戏，游戏的3D画面以及各种视觉效果在PSP的机能支持下表现得堪称完美，人物的动作也很流畅，虽然在开头的动画有时会出现残影，但出现得并不多。同样，游戏的音乐音效也都无可挑剔，尤其是战斗中雄壮的音乐更是让人精神百倍。不过游戏的操作有些生僻复杂，需要玩家花一定时间才能适应。

8 推荐

魔界奇兵 卡尔迪亚的恶魔

メルヘブン カルデアの悪魔

卡片（512M） Konami A・RPG 2006年3月30日 1人 无对应周边 自带记忆功能



NDS

画面 ★★★★☆
音效 ★★★☆☆
系统 ★★★★☆

剧情原创度 ★★★★★★★★★☆



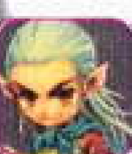
胧月 本作由大人气同名动画改编，世界观与角色虽然都是沿袭了原作，不过完全原创的剧情还是可以看出厂商有在花心思制作这款游戏。使用了卡通渲染技术后，本作的画面显得极为靓丽，同时我方各个设定各异的鲜明角色也给本来就很出色的战斗系统变得更为耐玩，而取消与取消反击系统很考验玩家的操作能力。游戏的缺点就是过高的遇敌率。

7



海文 又是一部动漫改编游戏，但单就作为一款游戏来评价的话，该作还是值得一玩的。即使没看过原作，依然可以很好地融入到游戏中的世界观。卡通渲染的画面在NDS上的表现效果颇为震撼，音效方面个人感觉比较一般，而系统方面按照NDS游戏的惯例，用触摸屏来解谜，但也不是很新鲜了。当然对于FANS来说，本作还是不容错过的。

7



铭风 根据同名动漫作品改编而来的游戏，游戏的画面采用了卡通渲染的方式，让人物看起来更加逼真。由于平台变成了NDS，游戏会在上屏会显示地图和剧情对话，同时也很多谜题需要用到触摸屏。动漫中的主题"ARM"依旧在游戏中扮演着重要的角色，每个角色都能够使用不同的能力和属性的"ARM"。利用"ARM"能够发出十分华丽的必杀技，战斗起来很有乐趣。

7



触摸侦探 小泽里奈

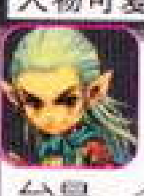
おさわり侦探 小泽里奈

卡片(128M)■success■AVG■2006年4月13日■1人■无对应周边■自带记忆功能



画面 / 音效 / 系统

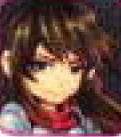
人物可爱度 ★★★★★★★★☆☆



铭风 比较有趣的一款侦探类游戏，故事的舞台是一个英国风味浓厚的幻想世界。游戏中，玩家要控制身为侦探新人的小泽里奈前往各个地点进行调查，揭开案件的秘密。游戏的特色正如标题，要利用触摸来控制角色的移动和调查。游戏的画面非常清新可爱，3D渲染的画面加上卡通漫画的风格让人很容易融入游戏，不过本作对于日语要求实在是比较高啊。推荐



海文 清新可人的画面给人一种很惬意的感觉，没想到侦探这种严谨的题材也能做到如此的休闲，实在难能可贵。作为NDS游戏自然离不了使用触摸屏，而本作的最大特色也正是利用触摸屏进行侦探工作，通过如此简单的方法去模拟那种缜密的工作反而能给人一种身临其境的感觉，侦探感油然而生。夏洛克·福尔摩斯当年也不过如此吧？



胧月 本作是一款偏向美式风格的侦探游戏，世界设定充满童趣，并没有一般侦探AVG的压抑感。操作完全运用触控笔完成，比较方便，不过在有记录的情况下重开新游戏显得比较麻烦。游戏的时候在难度方面也感觉比较适中，推理过程不算复杂，只要能四处搜集到足够的证据基本就可以顺利破案了，当然前提是玩家必须可以看懂日语。



传说的斯塔菲4

伝説のスタフィー4

卡片(512M)■Nintendo■ACT■2006年4月13日■1人■无对应周边■自带记忆功能



画面 / 音效 / 系统

要素丰富度 ★★★★★★★★★☆

软饼干 可爱的海星弟弟又回来了，此次与妹妹斯塔碧同时亮相于NDS平台。本作依旧保持着活泼可爱的画面风格，游戏比较讲究动作性，光是"跳"这个最普通的动作元素在本作内也分为好几种方式。另外本作的收藏要素非常丰富，单单是服装道具就有100多种，想在一周目就收集全所有东西是不大可能的，而且在二周目内还会额外增加新的关卡和BOSS。推荐



LIKY 平台的改变并没有给游戏带来本质的改变，相比于GBA版，画面、音乐都没有太大进化，甚至连操作还是那样一成不变，让人感觉新意不大。游戏的卖点仍然是可爱的角色和清新的画面，斯塔菲众多可爱的换装无疑是吸引MM和低龄玩家的法宝，而简单的游戏难度也非常适合他们。游戏在下屏显示地图，上面也标明了各种提示，使得冒险方便了不少。



铭风 由任天堂出品的，以可爱的人设为主要卖点的动作游戏第四弹。相比前几作，本作的画面和游戏方式并无太大的改变，玩家要操纵兄妹俩，利用他们不同的能力来通过一个个关卡。游戏对于触摸屏的利用比较到位，除了在下屏会显示地图，还会有利用触摸来收集情报的关卡。换装系统依旧存在，不过这次可是通过全3D来表示了，给人的感觉更加真实。推荐



蜡笔小新 呼唤传说 食玩都冒险！

クレヨンしんちゃん 伝説を呼ぶオマケの都ショックガーン！

卡带(256M)■Banpresto■ACT■2006年3月23日■1人■无对应周边■自带记忆功能



画面 / 音效 / 系统

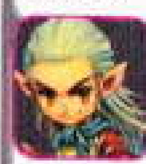
游戏恶搞度 ★★★★★★★★☆☆



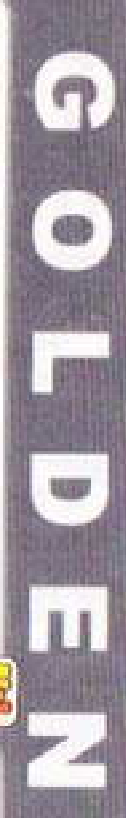
海文 GBA末期仍有如此华丽的作品实得难能可贵。清新可爱的卡通画风，充满恶搞的剧情和动作，玩着玩着都会忍不住笑出来的游戏！而作为一个动作游戏来评价的话，此作也是上乘之作，手感一流，关卡设计也有一定水准，不动脑子不练习是很难过关的。除此以外，收集各种卡片，然后拿到游戏中看那些恶搞，也是可让玩家乐此不疲的地方。推荐



马修 《蜡笔小新》终于在GBA再次登场了，本作各方面都对得起256Mb这个大容量，虽然人语大多数都是短短一句，但玩起来会觉得增加不少趣味。画面上本作也绝堪称上乘，而在操作上，本作更是延续了前作的上佳手感。比起前作，本作的一大不同就是解谜要素复杂了许多，虽然算得上是一个改变，但也使游戏的流畅度有所下降了。推荐



铭风 本作根据日本大受欢迎的动漫作品《蜡笔小新》改编而来，讲述了小新协同瓶盖精灵解救被围困的父母的故事。在交代剧情的过程中是全程语音的，让人好象在看动画一样。系列最大的特色变身系统依旧存在，形象也都非常搞笑。游戏的过程中充满了猥琐、恶搞，很有意思。除了主要的故事模式，游戏中还有着许多有趣的小游戏供玩家挑战。推荐


文 铭风

圣剑传说DS 玛娜之子

◆Square Enix◆A·RPG◆2006年3月2日◆日版

◆1～4人◆512Mb◆4800日元◆全年龄◆无

游戏时间：15小时

黄金眼评分 21



说到《圣剑传说》这个名字，想必无论是电视游戏玩家还是掌机玩家都对其有着深刻的印象。作为知名度最高的A·RPG之一，无论是在GBA上的初代《圣剑传说》还是SFC上的"《圣剑传说》系列"作品，素质都十分不错。而其柔和明快的画风，良好的战斗感觉以及独特深刻的世界观都让《圣剑传说》这个名字深深地印在了玩家的脑海中。同时，在经过这么多部作品后，"《圣剑传说》系列"也发展成为了一个拥有浓厚底蕴的系列作品。

2006年，为了纪念"《圣剑传说》系列"15周年，Square Enix突然公布了《圣剑》计划。Square Enix将推出两款"《圣剑传说》系列"作品。那就是PS2上的《圣剑传说4》以及我们这里要说的《圣剑传说DS 玛娜之子》。

玩家的期待

时隔《圣剑传说 玛娜传奇》发售后整整7年了，这期间完全没有新作的消息。一时间玩家对公布的这两款新作充满了幻想。而早发售的《圣剑传说DS 玛娜之子》也不负重望，在官方网页上屡屡更新大量情报。以"玛娜之树尚未诞生之前的故事"作为时代背景，在画面等方面将进行大幅度的进化和改良。四名外形靓丽，性格独特的主角；美丽而富有特色的迷宫；大家所熟悉的系列角色和怪物；全新的辉石系统——每次新情报的更新都让玩家们期待度大大提升。而游戏绚丽的片头和游戏中的CG动画还是由著名的动画制作组——"Protection IG"制作的。仿佛，一款神作即将降临。

待到了2006年3月2日，《圣剑传说DS 玛娜之子》如期发售了。虽然NDS的表现力有限，但游戏的绚丽片头表现还是不俗。而游戏的画面和音乐也保持了系列一贯的高素质。这让玩家们的期待变为了兴奋。然而在游戏了一段时间后，几乎所有人都对游戏做出了如下评价——这游戏不配叫《圣剑》。

游戏的诟病

首先不得不说的是，游戏的打击感还是可以的。剑这个武器兼顾攻防两大功能，爽快的连击绝对能让你在迷宫中杀得过瘾。然而厂商在公布前宣传的是什么？是"多种武器"系统，链锤、弓箭和锤子作为战斗工具，和剑完全不能比。而利用不同的武器来解除不同的机关更是系列的一大特色，于是乎，这三种武器的存在就只为了对付迷宫中特定的机关了。



而说到机关，通过发售前的宣传，玩家对此报有了太多的期待。然而每个迷宫的主要机关就是三种障碍而已，要用普通攻击消除的小障碍和要用锤子攻击的大障碍，以及攻击后会让周围人陷入异常状态的障碍。只是在各个迷宫中存在的形态不一样。

要进入迷宫的下一层，就要找到隐藏在当前层内的光之露和光之泉。于是我们在每一层的工作就是不断消灭障碍和敌人来找到进入下一层的道具。而每个迷宫的形态种类的数量是固定的，关卡的重复率太高。同时游戏的流程极短，想要增加游戏时间就只能接任务，而各个任务的目的竟然都是到达某某迷宫的某某层，毫无其他东西来缓解战斗的无聊。当游戏时间长了后，就会让你觉得毫无乐趣了。

再来说说游戏的剧情，既然被冠上了《圣剑传说》这个名号，自然而然地就要将系列中的要素全部包容。于是乎精灵、圣剑、玛娜树，乃至于玛娜女神都出现在了游戏中。然而整个过程只不过是为了阻止玛娜之王企图让玛娜之力暴走的阴谋，通过迷宫和暴走的神兽战斗，期间的剧情毫无出彩之处。而本来令人期待的四名主角的个人故事也浮云了，四人的流程完全一样，只是每人有一个限定的个人事件而已……

这次，Square Enix带给我们的是失望。将一款平庸的动作游戏配上《圣剑》的外壳显然是不明智的选择。然而我们不灰心，依旧要期待Square Enix的下一部《圣剑》作品来再筑辉煌。不过当下一部作品出现时，我们会更加理智地对待吧。

日本掌机软硬件周间销量榜

累计时间2006年4月3日～2005年4月9日

软件部分 SOFTWARE

第1位 NDS

东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 进一步成人脑力锻炼DS

东北大学未来科学技术共同研究センター 川岛隆太教授监修 もっと脑を鍛える大人のDSトレーニング

■Nintendo ■ETC ■2005年12月29日发售 ■2800日元

周间销量 8万7278套 累计销量 188万3251套

第2位 NDS

欢迎来到动物之森

おいでよ どうぶつの森

■Nintendo ■AVG ■2005年11月23日发售 ■4800日元

周间销量 6万8889套 累计销量 251万1286套

第3位 NDS

东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 成人脑力锻炼DS

东北大学未来科学技术共同研究センター 川岛隆太教授监修 脑を鍛える大人のDSトレーニング

■Nintendo ■ETC ■2005年5月19日发售 ■2800日元

周间销量 6万6056套 累计销量 198万6523套

第4位 NDS

口袋妖怪突击队

ポケモンレンジャー

■Nintendo ■A・RPG ■2006年3月23日发售 ■4800日元

周间销量 4万8313套 累计销量 32万2090套

第5位 NDS

成人英语锻炼DS 学英语

英语が苦手な大人のDSトレーニング えいご漬け

■Nintendo ■ETC ■2006年1月26日发售 ■3800日元

周间销量 4万3824套 累计销量 75万1055套

第6位 PSP

实况力量职棒 携带版

实況パワフルプロ野球ポータブル

■Konami ■SPG ■2006年4月1日发售 ■4980日元

周间销量 2万 127套 累计销量 5万8963套

第7位 NDS

马里奥赛车DS

マリオカートDS

■Nintendo ■RAC ■2005年12月8日发售 ■4800日元

周间销量 1万9814套 累计销量 125万7895套

第8位 NDS

圣剑传说DS 玛娜之子

圣剑传说DS チルドレン オブ マナ

■Square Enix ■A・RPG ■2006年3月2日发售 ■4800日元

周间销量 1万1532套 累计销量 20万6679套

第9位 NDS

任天狗

nintendogs

■Nintendo ■SLG ■2005年4月21日发售 ■4800日元

周间销量 1万 242套 累计销量 120万 964套

第10位 PSP

怪物猎人 携带版

モンスターハンターポータブル

■Capcom ■ACT ■2005年12月1日发售 ■4800日元

周间销量 9570套 累计销量 58万6436套

硬件部分 HARDWARE

硬件名	周间销量	2006年累计销量	总销量
NDSL	17万4102台	70万6659台	70万6659台
NDS	4万4109台	114万1122台	623万9923台
PSP	3万1723台	67万6889台	324万2632台
GBASP	7817台	14万667台	577万7595台
GBM	3192台	7万4980台	46万9825台

NDSL目前在日本依然维持着一出货就能卖光的抢手形势，而相应的，几款NDS的代表软件在销量上也保持着一路高歌猛进的姿态，两款《成人脑力锻炼》即将双双突破200万，而《欢迎来到动物之森》则正在以300万为目标冲刺着。新作方面，PSP的《实况力量职棒 携带版》取得了不错的成绩，首发销量比去年NDS版的《口袋棒球8》要来得更高，不过鉴于PSP游戏在长卖程度上一般都并不太理想，本作最终销量能否超过《口袋棒球8》的12万还是个未知数。

街头嘻哈喧哗大乱斗！Def Jam FIGHT FOR NY Hip-Hop音乐元素融入格斗！

本作是一款将Hip-Hop元素与格斗相结合的街头乱斗型游戏，其前作以前曾经在PS2、Xbox等家用主机上推出，此次将首次登陆于PSP掌机平台，本作将以前作《纽约街头教父》的故事为主，主要讲述了作为一名街头勇士的你，为取得格斗组织内部的领导权而四处参加残酷的地下格斗大会的故事。

文 软饼干

纽约街头教父 制霸之道

Def Jam Fight for NY: The Takeover

◆EA◆ACT◆预定2006年6月20日◆美版
◆1～4人◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：17岁以上 PSP

全新的战斗引擎，超绝华丽的必杀技！

PSP版将原本的格斗引擎进行彻底地改进优化，使得玩家能展示更多的格斗风格流派。除了把自己的手脚作为武器外，街头战斗的特点是还可以使用各色稀奇古怪的武器，比如酒瓶子、扳手和棍子。这些武器性能也不尽相同，场景内能捡到酒瓶子等武器都只能使用一次，而像扳手和棍子等武器能够一直使用。游戏场景也很有特色，可以破坏的场景，以及喜欢观看暴力打斗的狂热观众，配合风格夸张的必杀技，这些都能将气氛烘托到顶点。



▲大威力的必杀技能迅速击倒对手。

◀灵活运用场景内各种武器才是王道。

叹为观止的街头文化，夸张个性的各色装饰！

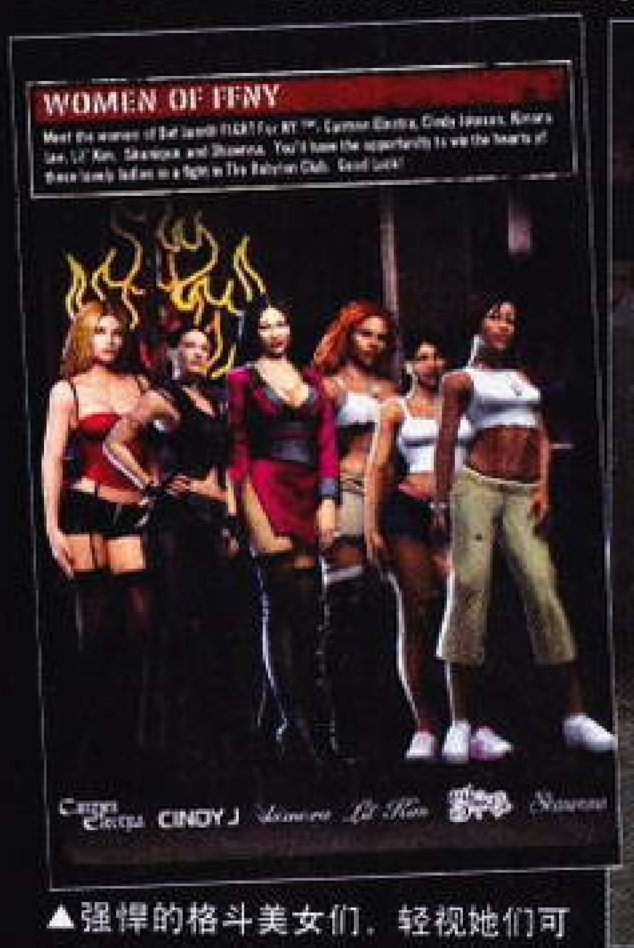
游戏音乐是由众多音乐巨星参与制作，都是一些在北美脍炙人口的流行音乐。在游戏的故事模式中，玩家将可自由选择扮演流行时尚界的著名艺人或名人。游戏中的音乐阵容可谓是强悍无比，除了收录了Def Jam公司的音乐外，还涵括了其他公司的最新流行单曲和经典热门舞曲。除了音乐，嘻哈流行元素就是穿着和打扮了，游戏中你可以通过装备各种品牌的装饰物，打造自己的独一无二的街头战士，在其身上施展自己的艺术才华，其中的纹身艺术就很另类，还有各种经过授权的装饰物，比如指环、眼罩、金属饰物。



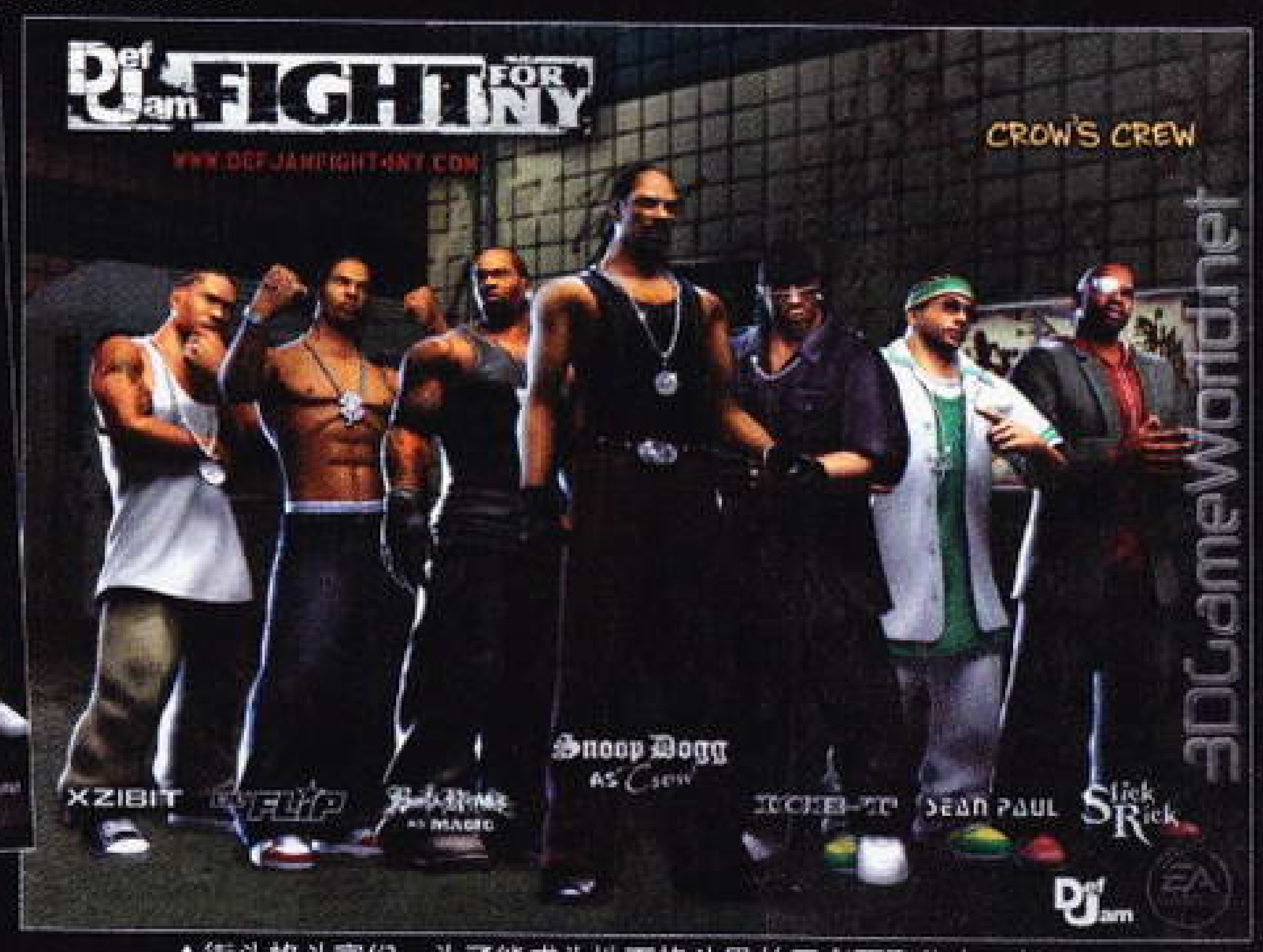


自成一派的格斗流派，多彩的游戏模式！

游戏中共有五种自创格斗风格，包括街头散打、自由搏击、武术套路、柔术和暴力摔角，配合可组合的三种风格，创造出令人耳目一新的乱斗套路，完成角色专属的酷炫招式来解决对手。游戏中拥有10种独特的对战模式，比如紧张刺激的一对一单挑，以及破坏对手交通工具为主要目的的摧毁战。这些都需要玩家开动脑筋，利用场景来选择合理的格斗招式，在被无数狂热观众围观的场地内里尽情发泄，通过格斗来赢得对手尊敬，提升自己在地下格斗界中的地位，并逐步掌握纽约市，直到成为真正的纽约街头教父！



▲强悍的格斗美女们，轻视她们可会让你吃苦头的哦！



▲街头格斗家们，为了能成为地下格斗界的王者而聚集在一起。

LARA CROFT
TOMB RAIDER
LEGEND

作为"《古墓丽影》系列"第七部作品，《古墓丽影 传奇》除了登陆家用机平台，也没忘了功能强大的PSP掌机。性感又充满智慧的财宝女猎人劳拉将首次出现在PSP掌机平台上，并再次投身于世界各大神秘遗迹和名城小镇中展开冒险。本作也将是劳拉·克劳馥一个崭新的开始。

文 软饼干

古墓丽影 传奇

Tomb Raider: Legend

◆Eidos◆AVG◆预定2006年5月5日◆欧版
◆1～2人◆记忆要求未定◆39.99美元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：13岁以上

PSP

相关报道 Vol.34 P52

凭借游戏时代交替的浪潮，劳拉欲打漂亮翻身仗！

谈起"《古墓丽影》系列"，老玩家们绝对不会陌生。《古墓丽影》是Eidos旗下的著名游戏品牌。早在1996年，初代的《古墓丽影》登陆PC平台，凭借着逼真的3D效果、复杂的机关解谜，外加性感迷人的女主角"劳拉·克劳馥(Lara Croft)"的精彩演绎，使得《古墓丽影》一经上市便引起热潮。此后"《古墓丽影》系列"登陆PS平台也是不负众望，在当年说它是最佳动作游戏也一点不为过。拥有火辣身材的女主角的音容笑貌也逐渐深入人心。

经过《古墓丽影》最初几代的辉煌，系列的后续几作的素质开始逐步持续下滑，制作者似乎想不出什么好点子，使得该系列进入了不受欢迎的怪圈。直至《古墓丽影》第六部作品，凭借其粗糙的贴图，让人无法忍受的严重BUG，系列FANS们的怨念终于爆发，《古墓丽影》遭遇了前所未有的失败。

现在，《古墓丽影 传奇》可以说是背负了"《古墓丽影》系列"复兴的希望。Eidos本次用了全新的制作小组，由水晶动力制作室(Crystal Dynamics)负责本次《古墓丽影 传奇》的制作。其中特别邀请了原创作者Toby Gard，由其精心设计完成第7代劳拉，本次的角色设计比前几作使用了多得多的多边形，头部和胸部的比例也更接近真实，面部表情也做得非常逼真，这些都会令人耳目一新。



■游戏画面几乎可以媲美家用机版。

风格回归系列原点，精彩冒险仍将上演！

比PS2版更为细腻和宽敞的视觉冲击

SP34辑中已经介绍过本作的一些大致情况，随着4月上旬PS2版《古墓丽影 传奇》的发售，"《古墓丽影》系列"第七部作品也终于揭开了神秘的面纱。从公布图片中可以看出PSP版《古墓丽影 传奇》的素质将丝毫不亚于PS2版，而PSP那独特的16：9的宽大屏幕更进一步增加游戏的可视角度，使得冒险场景变得更为宽广，冒险途中某些不容易窥探的线索也能一目了然，大大增加了游戏临场感，给予玩家豁然开朗的优良视觉体验。



▲神秘的古代遗迹中似乎拥有某种可怕的力量。

◀荒凉的山谷中隐藏着危机。

适应操作是游戏首先需要解决的问题

PSP版《古墓丽影 传奇》将在操作上做一些改动。首先是方向控制上的一些调整，将由十字键来代替L和R键，其次是通过□键配合PSP滑杆来控制视点的移动。由于PSP按键位置设置的缘故，要完成一些在PS2版本中经常要使用到的高难度动作将成为一种挑战，这些得让玩家拿到实际游戏后慢慢适应。



▲劳拉在室内场景中进行战斗。

▶ 便捷的指令菜单。

丰富多彩的冒险模式

与PS2版不同，PSP版加入了三个独特的模式。除了正统的剧情模式外，还拥有一个冒险家对抗模式，需要玩家在限定时间内穿越所有随机设置的障碍或者通过无线联机的方式战胜另一名玩家。除此之外还有一个探宝模式，对战双方先各自隐藏好自己的物品，然后前去寻找对方的物品，谁先找到对方的物品谁就是胜利者。



▲荡绳是基本动作元素。

◀寒气逼人的山洞。

游戏的灵魂 动作+解谜

劳拉在游戏中经常能做出只有体操运动员才能做出的翻滚跳跃动作，就是要合理利用这些花哨的动作来进行攻击和回避致命机关，既具有观赏性又具有实用性。解谜方面更是考验玩家的大脑，场景内的一切物体都有可能是解开谜题的关键，同时还要结合动作元素，当成功解除谜题后所带来的成就感才是最大的享受。



▲瀑布后面似乎有秘密道路。

◀室外场景非常宏大，高低落差非常明显。

引人入胜的剧情设置



▲劳拉并非完全独自活动，游戏中也拥有性格各异的NPC。

本作的故事情节构思独特，劳拉的冒险地点将追朔到过去劳拉曾经探索过的古老地墓，更多的点滴回忆将一一重现。在一次探险中，劳拉等人正挖掘一座古代王室坟墓，可怕的事件降临到冒险团队中，劳拉是惟一返回地面的生还者。而劳拉的好友阿曼达在逃出过程中意外溺死。在以后的探险中，劳拉将回忆起这场发生在阿曼达身上的神秘往事。当玩家在进行实际游戏过程中，将会发现很多不可思议的内幕，这些就待玩家自己来慢慢体验吧。

精致的游戏画面

原始森林、高山峻岭、神秘的古代遗迹，其物体材质和光影效果处理都达到了很高的水准。水流，尤其是水底效果的模拟也很到位。玩家将再次感受到这些"《古墓丽影》系列"中经典场景所带来的冲击。



▶游戏画面确实很精致，充分体现出PSP的机能。

精良的冒险装备



除了多款标志性探险器材，比如双枪、双筒望远镜、强力抓钩、肩部手电、个人PDA外，在游戏中劳拉还可以使用敌人的武器，比如M4、破片手雷等强力军用武器，甚至还需要驾驶摩托车等交通工具。

◀穿着冬装的劳拉，似乎来到了非常寒冷的地方。

文 铭风

ぼくのなつやすみ ポータブル

ムシムシ博士とてっぺん山の秘密!!

我的暑假 携带版

ぼくのなつやすみ

◆SCE◆AVG◆发售日未定◆日版
◆人数未定◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

PSP

在炎热的暑假，充分地享受大自然，在乡间自由自在地游玩是一种十分惬意的事。PS上的《我的暑假》就是一款能让人体验到这种生活的游戏。现在这款颇受欢迎的游戏即将在PSP上复活了，届时各位掌机玩家也能好好享受一下美好而悠闲的暑假了。

在自然气息浓厚的山林中享受一个月的假期

游戏的故事讲述了主角波谷来到了乡间的叔父家里，体验为期一个月的田园生活。对于在都市中长大的波谷来说，这种未知的体验让他欣喜不已。在这个暑假内，将有捉虫、钓鱼、放风筝以及其他各种有趣的活动等着他。



▲叔父一家人，十分欢迎波谷的到来。

▶来到乡间使主角感到十分兴奋。

各种各样的活动



钓鱼

▲在各个池塘里还能够钓鱼。



乡间的朋友们

▲在乡间还能遇到各种各样的朋友们，发生各种事件。

美丽的乡间景色



《我的暑假》系列介绍

相信一谈到暑假，任何人都有着各种各样的快乐回忆。而"《我的暑假》系列"就一款能激发记忆深处那另人怀念的暑假感觉的游戏。游戏的第一、第二作分别以山和海为主题，让玩家们体验年幼的主角的暑假生活，回到那令人欣喜的暑假生活中去。

2000年6月22日发售
PS版《我的暑假》
2002年7月11日发售
《我的暑假2 海之冒险篇》

美丽而闪亮的那个夏天的回忆

三名新角色登场，让故事更加有趣！

在PS版中，从其他角色的话语中能够得知一些角色的存在，但仅此而已，并不能在游戏中见到这些角色。而在PSP版中，这些角色将会和大家见面，同时在每天的剧情中也将增加和他们相关的事件和精美的影像。相信通过游戏内容的增加，一定能让你感受到更多的游戏乐趣。

主角 小波合

很有朝气的9岁男孩。在母亲即将生产的这一个月内来到了乡间的叔父家度过自己的暑假。





大哥哥

时常在叔父家附近出没，是比波谷年长4岁的中学生。遇见大哥哥的话会发生很多不可思议的事件



良子

波谷所居住的叔父家的长女萌的同学，虽然给人活泼开朗的感觉，但最近似乎因为什么而烦恼着。

教导主任

良子学校的教导主任，本名为谢野。虽然生气的时候十分恐怖，但本性还是很温柔的。教给了波谷很多关于昆虫和自然等方面的知识。

能够收集的虫子种类增加到了128种！

在游戏中，玩家能够捕捉各种昆虫，充分享受到乡间的乐趣。在本作中，昆虫数量达到了128种，相比PS版可说是倍增啊。除了在普通时段能够捕捉到的昆虫增加了，还有一些极难入手的珍贵甲虫。捕捉到的甲虫能够参加虫相扑，用于交换等等。

带着虫网徘徊各处



▲▶昆虫隐藏在各个地点，游戏中玩家要在各个地点探索，寻找昆虫并捕捉。

和朋友进行虫相扑



▲游戏中能够用自己捉到的甲虫来和朋友对战，不断获胜的话对方便会拿出大家伙来和你战斗哦。

昆虫标本



◀捕捉到的昆虫能够被制作成标本存放起来，供随时欣赏。

交换甲虫



◀看到朋友拥有你想要的甲虫的话可用自己的和他交换。

联机交换：这是PSP版新增的系统，利用PSP的无线通信功能，你能够和朋友交换各自拥有的甲虫。由于游戏中有着众多珍稀昆虫，这样便可大大提高获得全部昆虫的几率了。

ファインダーラブ Finder Love™

镜头之恋
Finder Love
◆Capcom◆ETC◆预定2006年6月29日◆日版
◆人数未定◆记忆要求未定◆5040日元
◆限定版同时发售，售价9030日元◆推荐玩家年龄：未定

PSP

文 马修

Capcom一向以制作热血的ACT和FTG出名，并有《生化危机》、《逆裁裁判》等知名AVG。如今，一款融合了南国小岛风光和原史奈、星野亚季、工藤里纱三位美女模特的偶像摄影游戏也即将发卖了，下面就让我们一起来看看这款充满了蓝天、碧海和美女的视觉系偶像摄影游戏吧。



6月，和美女模特相约在风光秀丽的南国小岛！

游戏简介

游戏取景于风光秀丽的南国小岛，玩家则要扮演一名摄影师，游戏由“AVG部分”和“摄影部分”组成，两部分的完成度将会引出不同的分支。游戏分为《镜头之恋 原史奈 两个人的二人……》、《镜头之恋 星野亚季 麻烦的约会》和《镜头之恋 工藤里纱 与你第一次拍摄》三个版本，游戏中，玩家要做的就是通过与模特们的交流提升好感度，增进和她们的好感度并给她们拍摄出精彩迷人的写真。

AVG部分

常见的AVG中的选择，选择不同会引发不同的分支。



▲擅长捕捉模特的心是作为摄影师的玩家要掌握的技术之一，通过和她会话，留住她可爱的笑吧。



▲随着游戏的进行，为模特拍摄写真的愿望也将实现。

摄影部分

限定时间内自由地拍摄美女们的各个表情动作。及时按下快门拍下模特精彩的瞬间，她们就会增加对玩家的好感度，进而使拍照的时间增加，留下她们更多的精彩和美丽吧！



▲拍摄时间越长，就越能多抓拍到模特们的美丽。

▲得到了S级的评价！

▲多多给模特们抓拍精彩的照片吧！



原史奈

外面突然出现了假的原史奈！为了防止真假混淆，主人公把真的原史奈藏在自己家中，并渡过了一段快乐的时光，不过时间可是有限的哦。

PROFILE

姓名	原史奈
英文名	Fumina hara
生日	1981年5月22日
星座	双子
身高	1.66米
三围	84/58/84
血型	O
爱好及特长	游泳、滑雪、软式网球、高尔夫

简单荒诞但又美丽的故事……


▲裹着浴巾入浴的原史奈。



▲今天休息，原史奈MM提议一起出去玩，当然要去啦。



▲▶穿着护士装、享受按摩的美女，简直如梦中一样……

小游戏





◀猜拳、掷骰子等小游戏，有的和故事相关，大家不要大意哦。



星野亚季

来到异国拍写真集的星野亚季一行遭遇了台风，导致她孤身一人，偶然的机会她和玩家相遇，而玩家你就要帮助她回到她的拍摄小组去。

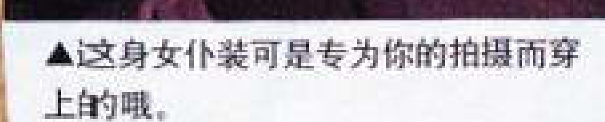
PROFILE

姓名	星野亚季（ほしのあき）
英文名	AKI HOSHINO
生日	1978 年 3 月 14 日
星座	双鱼
身高	1.65米
三围	88/56/87
血型	O
趣味和特长	按摩、散步、高尔夫、一次吞下10粒葡萄。

遇到了孤身一人的可爱MM……

あき
泊めてくれない？
ここに……

▲独自身处异地的星野亚季露出不安的神情。



▲这身女仆装可是专为你的拍摄而穿上的哦。

▶展现"娃娃脸"的成熟身材的着装。

▲用相机记录下眼前的这份美丽！

小游戏



▲像《DDR》那样的小游戏，当图标移动到"心"上时按相应的按键即可。胜利了会有什么事情发生呢？



工藤里纱

玩家在河边遇到一个哭泣的女子，虽然觉得有印象但没去想是谁，就按快门把她拍下来了。她准备做写真模特但又感到不安——她并不知道玩家就是为她拍写真的摄影师，而玩家就要在这个时候去和她接触，消除她心中的不安并提高彼此的好感度……

PROFILE

姓名	工藤里纱
英文名	KUDO RISA
生日	1983年10月4日
星座	天秤
身高	1.62米
三围	85/58/84
血型	A
趣味和特长	背诵。

由玩家您来消除她心中的不安……


▲夜色下河边的烟火大会，是拍摄到她普通服装的难得机会。





▲里纱说："你是我惟一的摄影师。"为了这个目标努力吧！

小游戏



▶限定时间内引导走进迷宫的里纱走出来。



▲在瞬间抓拍下她的微笑，不要让机会溜走！抓拍得及时，好感度就会上升！

PORTABLE ISLAND 手のひらのリゾート

文 胧月

随身胜地
ポータブル アイランド 手のひらのリゾート
◆Bandai Namco Games◆ETC◆预定2006年夏天◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄
PSP
相关报道 Vol.25 P30

于去年PlayStation Meeting 2005所公布的这款充满异国风情的休闲游戏终于放出了更为详尽的消息。本作的类型比较特殊，并不单单是一款游戏软件，它还赋予了PSP可以使用在日常生活中的更多功能，让你的小P更加贴心。是不是有些心动呢？那就赶快看下面的介绍吧！

洗去都市的喧嚣尘埃，投入美丽的大自然！

一旦来到这个岛屿，工作、社交等一切繁碎琐事都离你而去。这里是一个让玩家完全放松的场所，没有任何非做不可的事情，一切活动都由自己支配。你可以在树荫下拉起一张吊床，在悠哉悠哉的摇摆中小憩一番；也可以在岛上自由散步，流连于奇花异草之间；看到可爱的小动物，不要吝啬，给它一些食物吧……什么叫作无拘无束，来这里你就会知道了。

▲游戏开始可以设定主人公的性别



◀和真实时间挂钩的时间制，随着现实生活中时间的流逝，岛上也会呈现出不同的风景。同时，玩家可以选择岛屿的经度位置以设定处于的时区。

岛上丰富多彩的活动



享受日间的日光浴

夜晚的火把探险

搭建自己的小木屋

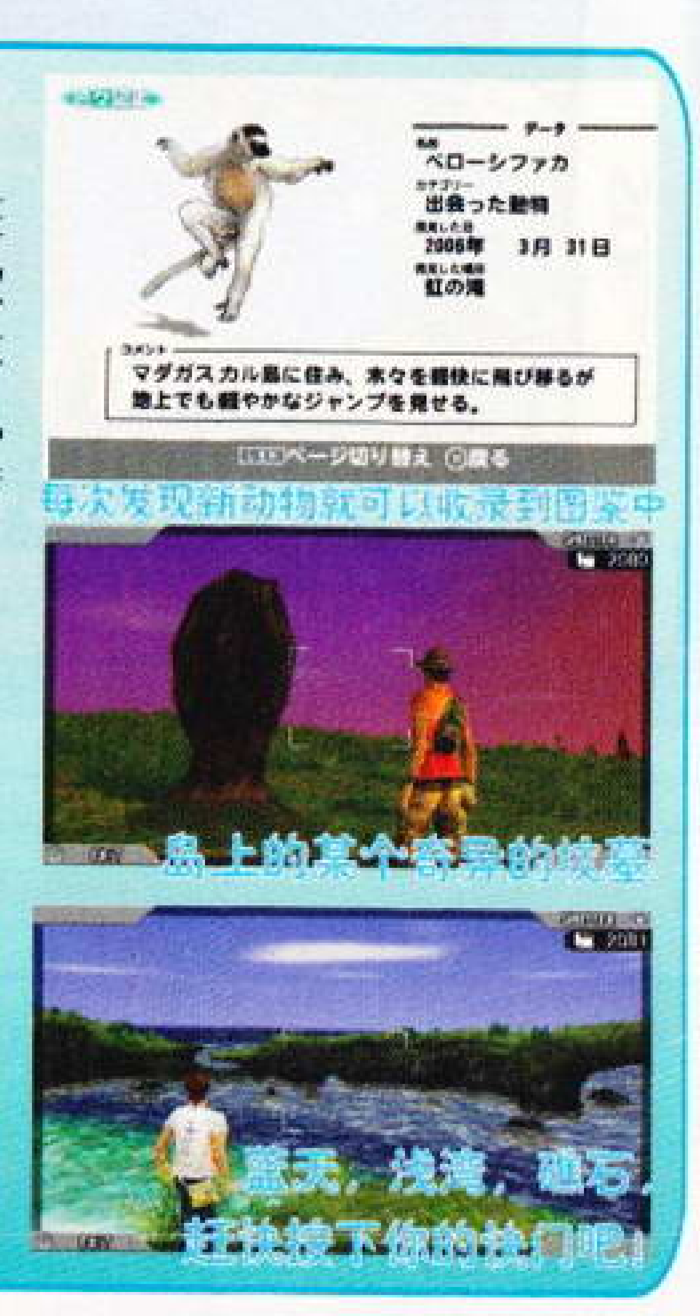
采椰果

溪间垂钓

潜入水中，欣赏美丽的海洋生物

探险与收集

南国小岛上生存着超过150种的野生动植物，玩家在闲逛之时会一一发现它们，并且能储存到图鉴里随时欣赏；同时，玩家不妨用寻找来的工具和素材给自己的木屋搞搞装修；随身携带的相机也可以拍下岛上各处的风土人情并制成相册。这些照片可以通过PSP的USB线传到电脑上，展示给其他的玩家一并欣赏。



每次发现新动物就可以收录到图鉴中

岛上的某个奇异的坟墓

蓝天，浅滩，礁石，赶快按下你的快门吧！


豪华而不庸俗的木屋装修

和真实时间同步的标准模式

该模式可以将自己喜欢类型的景色设置为背景，同时显示着日期、星期和时刻。PSP瞬间被装扮成一个漂亮的时钟，养眼的背景中，阵阵自然之声给你一个跟大自然接触的虚拟窗口。



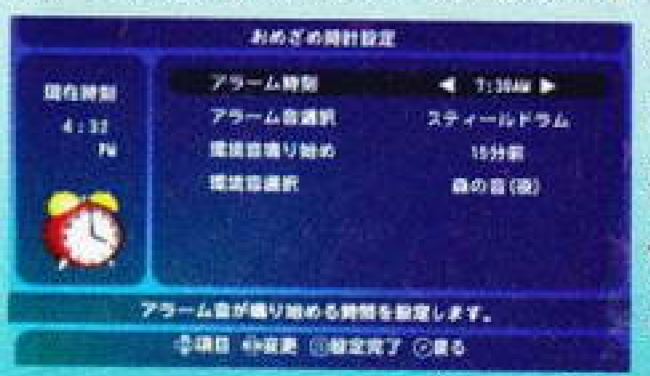


▲景色分为海洋版、森林版等多种，满足玩家的不同口味。

并不仅仅是游戏！

闹钟

通过这款游戏，能给PSP添加闹钟的功能，这个闹钟会提醒玩家起床、睡觉以及午睡的时间。起床时间的闹铃声是清晨渐渐鸣起的鸟叫声；而睡觉时间则会播放类似催眠曲的音乐。





MP3播放器

不少玩家都喜欢拿PSP当作MP3用，这款《随身胜地》的另一功能，就是可以把MP3拷到“南国MP3广播站”里并在游戏中欣赏，这点有些类似于不少Xbox上的游戏。



时隔多年，动作游戏的始祖之一、任天堂的看家作品《超级马里奥兄弟》的系列最新作即将在5月15日和大家见面了。2D过关的主要游戏方式以及超真实的3D画面表现都无愧于《新超级马里奥兄弟》这个名字。下面，就让我们开始游戏发售前的最后一次报道吧。

文 铭风

新超级马里奥兄弟
New Super Mario Bros.

◆Nintendo◆ACT◆预定2006年5月15日◆日版
◆人数未定◆记忆要求未定◆容量未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

NDS



相关报道 Vol.29 P32 | Vol.34 P53

熟悉的画面和丰富的内容

虽然游戏的画面变为了3D，但由于游戏方式的的回归，我们还是可以从游戏中感受到《超级马里奥兄弟》中各个要素的影子。熟悉的操纵方式，马里奥的跳跃，关卡中的金币、砖块以及关底的旗帜都会让你有一种亲切感。不过本款新游戏的推出并不仅仅为了让大家怀旧。游戏采用了前所未有的大容量，为大家提供了8大世界，总共80个各具特色的关卡。绝对让你玩得尽兴。




▲熟悉的游戏方式有没有勾起你的回忆呢？

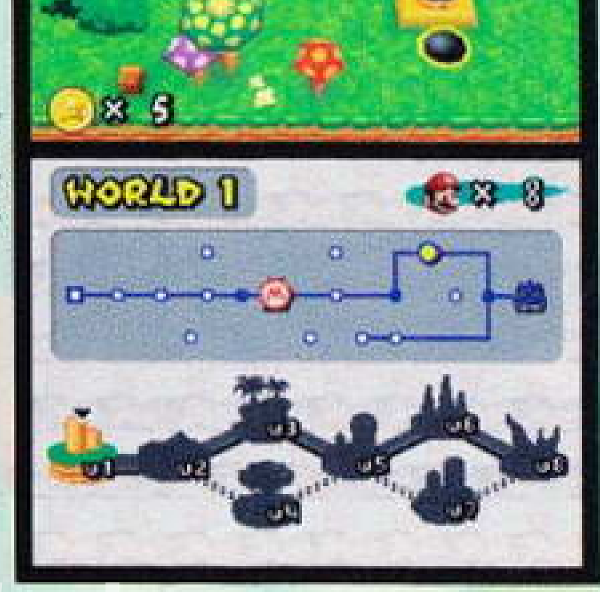
▼关底的旗帜想必是老玩家最熟悉的。







▲游戏全3D化后，场景给人的感觉更加真实。



▶游戏中有8大世界，总共80个各具特色的关卡等着大家的挑战。

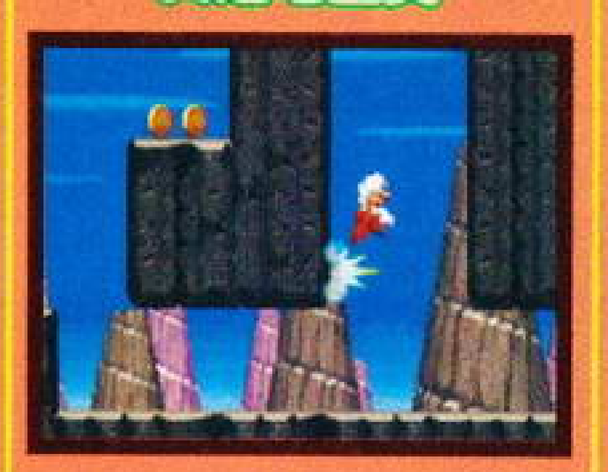


◀在每个世界的最后，还有BOSS战等着各位玩家。

全新的变身能力

游戏不但在画面上做了强化，人物的动作也大幅度增强了。此外更值得玩家关注的还是各种特殊的变身能力。除了超大变身和迷你变身外，获得蓝龟壳后还能变成"龟壳马里奥"。不同的变身，操作方式也相对不同。有些地点要利用特定的变身才能进入，配合各种收集品，能大大增加玩家反复挑战关卡的动力。

火焰马里奥



初代《超级马里奥兄弟》里就有的形态之一。获得火焰花后就能变身成此形态，能喷出火焰将敌人消灭。

巨型马里奥



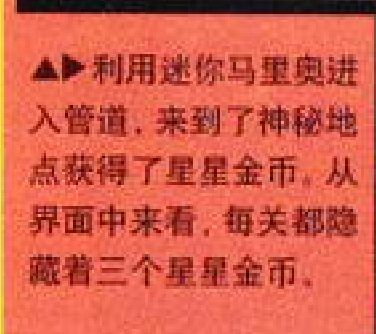
吃下大蘑菇后变身而成的巨型马里奥，能够无视一切，将挡路的水管啊，砖块啊全部撞飞。从某些意义上来说，这个变身比无敌星还要厉害啊。

龟壳马里奥

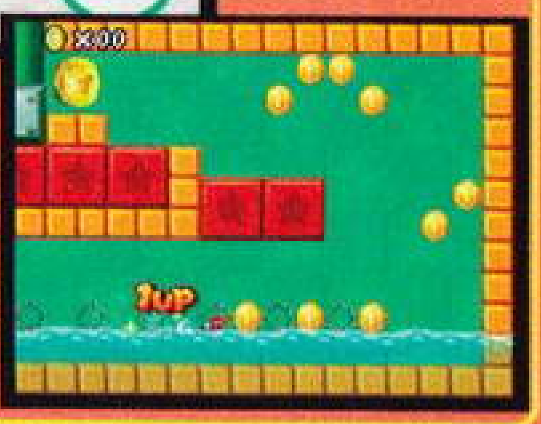


将乌龟干掉后便能穿上它遗留下的龟壳，变身为龟壳马里奥。在攻关过程中，你可以缩进龟壳来撞击敌人，不过要小心不要掉进深沟……

迷你马里奥



和巨型马里奥相对的超小型马里奥。由于身材小巧，所以能够在狭小的缝隙中行走，从而来到一些正常情况下到不了的地方。



▲▶利用迷你马里奥进入管道，来到了神秘地点获得了星星金币。从界面中来看，每关都隐藏着三个星星金币。

利用无线通信来和2P对战

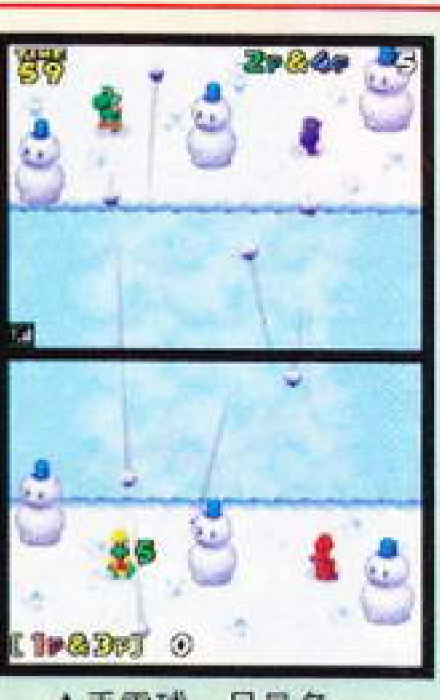
游戏利用NDS的无线通信机能，能够和2P联机。开启对战模式"马里奥对路易"，在此模式中两名玩家分别使用马里奥和路易，在原创的关卡中行动，比谁收集的力量之星多。此时大家可互相陷害，比起正常收集星星，扯人后腿更有意思吧。





乐趣十足的迷你游戏

除了主要的游戏之外，本作在游戏中还附带了众多供多人共同游戏的迷你游戏，联机最大人数达到了四人。这些迷你游戏和《超级马里奥64DS》中的迷你游戏类似，都要利用触控笔玩。不过这次可以让你充分享受到联机的乐趣了。



▲丢雪球，尽量多地击中对方吧。



▲扔铁球，看看谁的篮子里的球最多。

文 铭风



数码暴龙物语

デジモンストーリー

◆Bandai Namco Games◆RPG◆预定2006年6月15日◆日版
◆1～2人◆自带记忆功能◆容量未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

NDS

类似于《口袋妖怪》的，以收集、育成各种“数码暴龙”为主要游戏内容的“《数码暴龙》系列”的最新作在NDS上登场了。利用NDS的机能，游戏将得到很大的进化。

全新的舞台

本做的舞台和前几作完全不同，是一个全新的“数码暴龙世界”。在这个世界里，利用数码暴龙来进行战斗的人们被称为“数码猎人”，而我们的主角就是其中一员。游戏中玩家将前往各处，收集数码暴龙，进行培育，为成为最强的数码猎人而努力。



▲冒险的舞台是数码世界，而我们的主角是一名数码猎人。



▲来到数码世界的主角最初遇见的是个绿色的小家伙。

种类繁多的同伴

游戏最大的特色就是那种类繁多，形态各异的数码暴龙了。本作的数码暴龙数量众多，不但包括了以前作品的数码暴龙，还增加了众多全新的数码暴龙。将它们收为同伴后，便可带着在各处冒险了。



▲游戏的战斗画面，游戏的捕获方式到底是怎么样的呢？

▲携带的数码暴龙在行走时会跟在你后面走，很有真实感。

数码暴龙的收集方法

收集各种各样的数码暴龙是游戏中的最大乐趣。那么到底如何让那些数码暴龙成为同伴呢？本作的收集并不复杂，甚至可以说十分简单。首先你当然要在战斗中遇到这些数码暴龙，然后就利用系列游戏独特的"扫描"系统了。使用扫描后你可以清楚地得知对方的能力，从而能让敌人成为同伴。

扫描开始





扫描完了

◀战斗开始后就进行扫描吧，然后就能很简单地让敌人成为同伴了。

数码暴龙的进化

数码暴龙的进化和其他RPG不同，并不是依靠等级，而是通过战斗。在打倒敌人后，会获得相应的种族EXP，当获得了一定程度的EXP后就会进化。想让数码暴龙进化成理想形态，可要多多在战斗上下工夫了。





▲数码暴龙的进化分支图还能够在游戏中看到。

绚丽的战斗

由于机能的提升，本作的画面和音效都有了长足的进步。特别是战斗画面，可说是系列中最华丽的，让战斗不会感到无聊。



文 海文



右脑达人，开发你的右脑！

右脑达人 加油训练师
右脑の达人 ガンバれっトレーナー
◆Bandai Namco Games◆ACT◆预定2006年5月18日◆日版
◆人数未定◆自带记忆功能◆容量未定◆3800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄
NDS

充分训练你的注意力、反应力、判断力、命中率、正确性以及综合能力的游戏！

自从川岛隆太教授监修的"《脑白金》系列"卖火之后，日本各大厂商也都蜂拥而上，各种"脑锻炼"、"脑达人"层出不穷。本来嘛，作为掌机游戏，休闲是应该放到第一位的，而"《脑白金》系列"受到大家的一致好评就是最好的体现。在工作学习之余，轻轻松松休闲娱乐，还能疏活在平日枯燥生活中被僵化的思维，何乐而不为？这次为大家带来的《右脑达人 加油训练师》则是利用点击来训练右脑的反应能力，完全没有某些"脑XX"需要高深的日文功底才能看懂问题的烦恼。大家所要做的只是眼疾手快而已。游戏中收录了四款当年的名作，都是昔日电玩城中经典的机器：《打鳄鱼》、《戳螃蟹》、《射飞碟Ⅱ》和《青蛙黑帮》，号称能够让玩家体会到最真实的游戏感！

充满回忆的名作在此登场！

打鳄鱼

在限制时间内要用触控笔点击（敲）爬出来的鳄鱼，把它赶回去，如果超过时间就会被咬（扣分）。如果能在50秒之内击退40只以上的鳄鱼，限制时间就会增加10秒钟。该游戏最早在1989年发售。



用力把鳄鱼打回去！



戳螃蟹

从纵向移动的鳄鱼变成了横向移动的螃蟹，点击方向也需要跟着改变。不过，螃蟹的运动要比鳄鱼更加复杂。45秒之内击退40只的话限制时间就会延长10秒。该游戏最早在1992年发售。

横向移动的螃蟹也是一样地对付！

击落射出的飞碟！



射飞碟II

当年的光枪游戏。每次会发射两个飞碟（靶子），而子弹也只有两发。可以“一箭双雕”，也可以进行连击。难易度则分为初级、中级、上级三等。该游戏的2代登场于1992年，而1代则是1977年。

青蛙黑帮

在限制时间内要击退不断从外星飞船中放出来的青蛙（外星人）。该游戏在1990年登场。

坚守阵地，决不退让！



《右脑达人》的简单规则，充分刺激右脑！

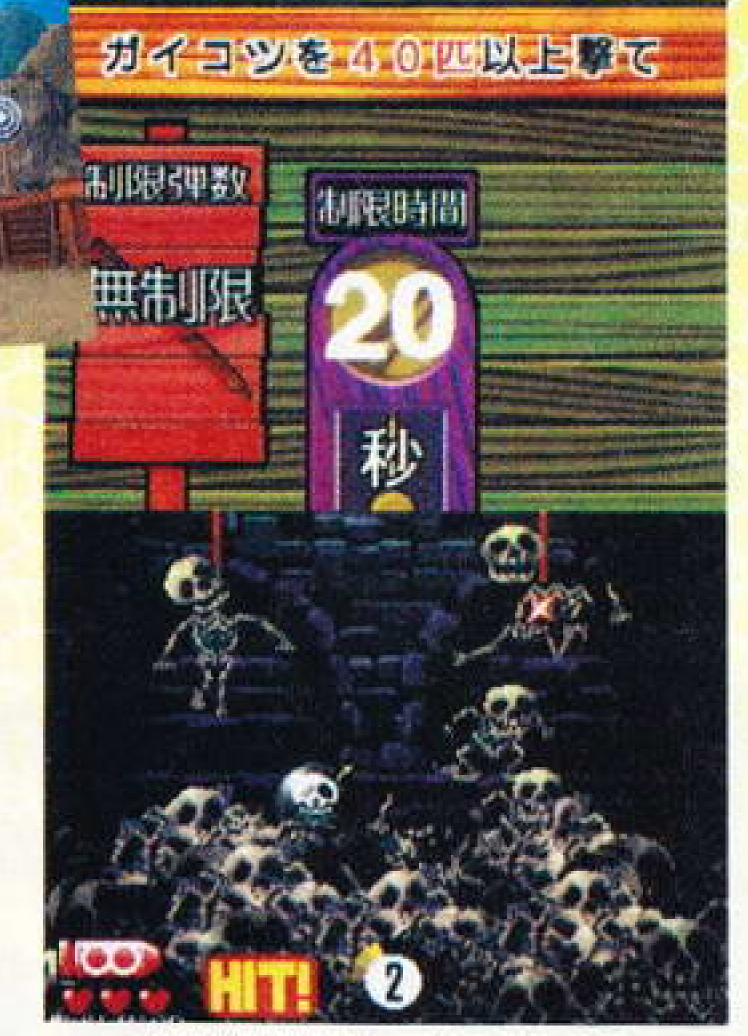
本作的基础就是点击，能够从点击画面中的目标这种简单的表现形式体会到游戏的乐趣。游戏中更是准备了多达40种风格迥异的游戏，目的只有一个——保质保量地充分训练你的注意力、反应力、判断力、命中率、正确性以及综合能力。

▲从客座上不断投掷杂物妨碍演出！

在限制时间内达成目标



时间有所限制才能充分开发右脑的反应能力，随之而来的紧张感更令游戏生动有趣。能不断地在有限时间内达成更高的记录，对玩家自身也是一种挑战，每次刷新纪录都将令玩家充满成就感。



▲不断掉落的骷髅，必须立即消除！

文 胧月





勇气物语

ブレイブ　ストーリー

◆Bandai Namco Games◆AVG◆预定2006年7月6日◆日版
◆人数未定◆记忆要求未定◆容量未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

NDS

根据同名人气小说和剧场版动画改编的本作，是一款充满异世界奇妙风格的解谜AVG。原作小说的作者是日本有名的作家宫崎美雪，她以细腻的笔触给我们描写了一个浪漫的幻想故事。主人公的名字叫作渡，在这个奇幻的世界中一路上排除各种难险，渐渐成长并向着自己的理想一步步迈进。从故事构局上看就很像一款RPG，就让我们来看看这款游戏都有哪些要素吧。

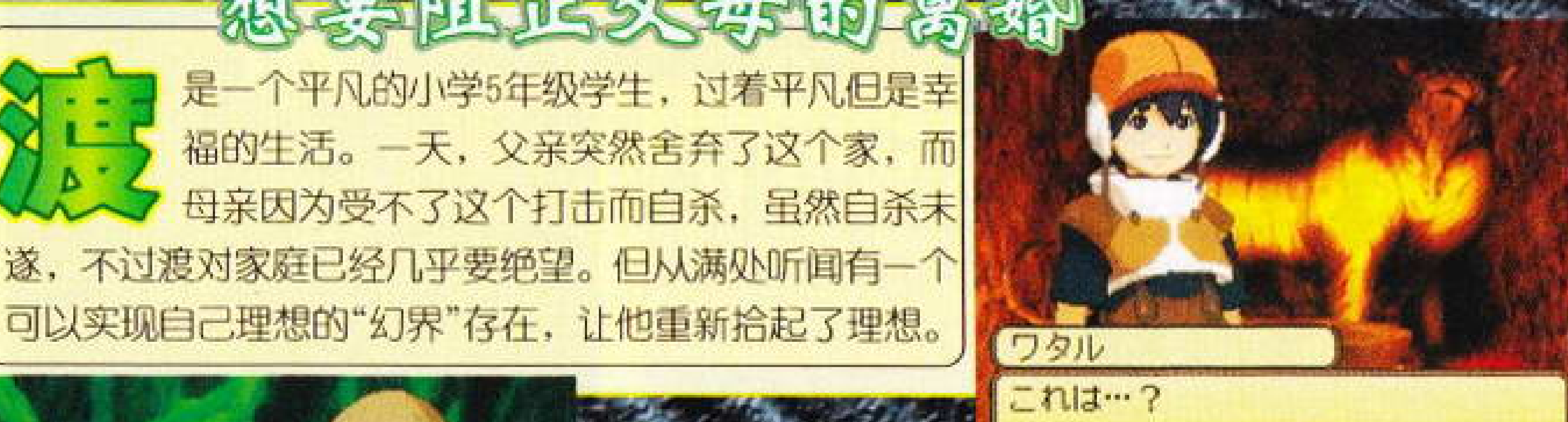




Story

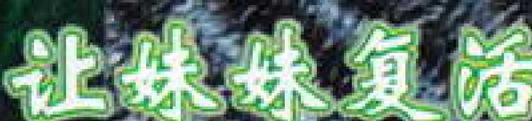
和原著不同，本作的主人公并非渡，而是一个原创主人公。母亲在他13岁那年因事故而去世，从那以后，他患上了一种怪症，总是会突然性地失去一些记忆，于是他住进了医院。经过治疗以后他的病情总算恢复，可是失去的记忆却怎么也想不起来了，于是，他走上了记忆的寻找之旅。

当然，被无奈的现实所困扰的少年不止主人公一人，原作中的渡和满也会在游戏中作为主人公的同伴登场。



想要阻止父母的离婚

渡 是一个平凡的小学5年级学生，过着平凡但是幸福的生活。一天，父亲突然舍弃了这个家，而母亲因为受不了这个打击而自杀，虽然自杀未遂，不过渡对家庭已经几乎要绝望。但从满处听闻有一个可以实现自己理想的“幻界”存在，让他重新拾起了理想。



让妹妹复活



满 渡的同学，聪明伶俐、容貌俊俏并且体育万能，是一个天才学生。为了复活被父亲杀死的妹妹，他在渡之前就进入了幻界。

和同伴协力冒险的AVG

在冒险的开始，主人公需要选择一名同伴，并在以后的道路上互相扶持。同伴经常可以给主人公解谜提示，告诉主人公正确的道路等。

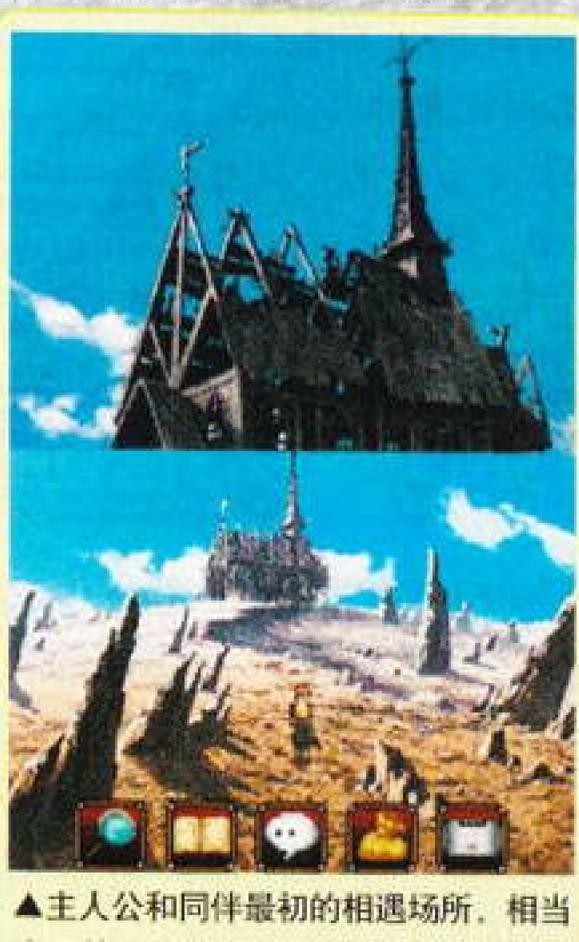
幻界

这是超越“现实”的一个世界，充斥着各种机关和陷阱。主人公需要跟这里的人对话获得情报，以正确度过难关，收集情报是游戏重要的一环。



▲这个世界里居住着许多不可思议的居民。

▲这位猫族少女也会给予主人公帮助。



▲主人公和同伴最初的相遇场所，相当庄严的一个宗教型建筑。

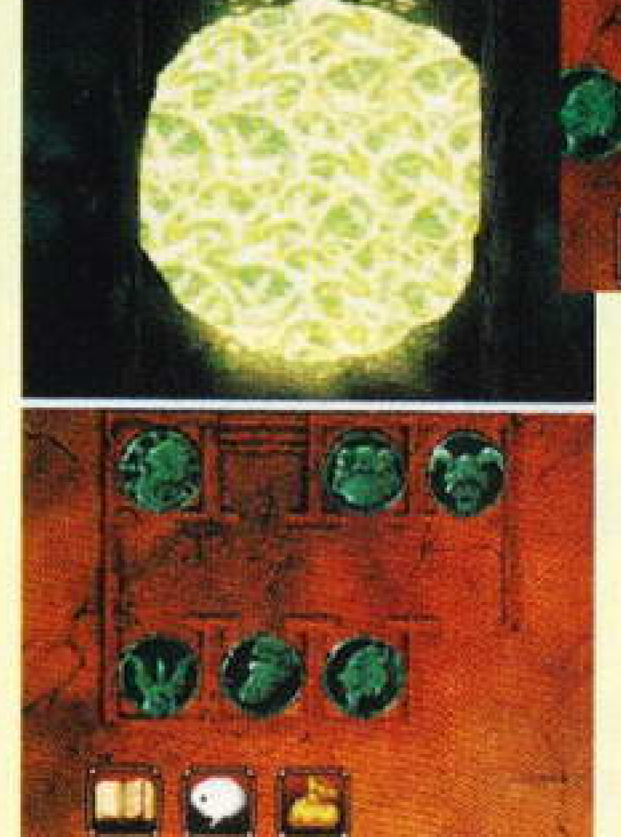
▼试练的洞窟，这里有4名守护神将，他们会严酷地考验主人公。



形形色色的解谜

主人公冒险的迷宫中有着各种谜题机关，充满趣味性和挑战性。解谜的操作通过触控笔即可完成，玩家可以从街道上的居民以及同伴处得到提示，依靠这些提示，开动脑筋解开谜题吧。

▼▶徽章谜题，将徽章按照正确的方法摆放就能打开机关。





▲奇怪场所的奇怪塑像，到底代表了什么呢？

◀钥匙孔谜题，拼出符合钥匙形状的插孔。



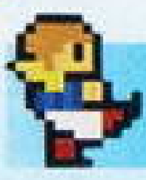
文 胧月

现阶段、GBA平台的新作正渐渐减少。目前正是新旧掌机逐渐交接完成的时期，不过只拥有GBA的玩家也不必担心玩不到优秀作品了。继《尤歌多拉同盟》和《Mother3》之后，又一款超级耐玩的大作即将跟大家见面，这就是本次要给大家介绍的《快乐足球》。

快乐足球
カルチョビット
◆Nintendo◆SLG◆预定2006年5月18日◆日版
◆1~2人◆自带记忆功能◆容量未定◆3800日元(含税)
◆对应GBA专用通信对战线◆推荐玩家年龄：全年龄 GBA

以“球队养成”为主题的足球游戏！

本作并非一款SPG，而是经营养成类的体育经理游戏，而曾经制作过“《最佳职业棒球》系列”和“《达比赛马》系列”的薗部博之将负责本作的开发工作。游戏看上去比较繁琐，有着亲和的界面和极具可研究性的深奥系统，是打发时间的佳品。



游戏的主画面

游戏刚开始，自然要组织一支自己的队伍。在球队事务所中，秘书会给你体贴的提示，帮助玩家设定好队员、阵形、队徽、队名等相关信息。通过训练让队伍的实力得到提升，接着去参加各种比赛，努力争取到好名次，这样己方俱乐部的人气就会逐渐高涨。有了更多球迷的支持，就不愁球队不能盈利啦。



▲这里有足球相关的各种设施，同时可以知道本作以“星期”为单位来推进时间。

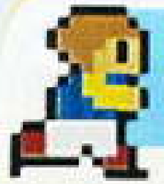
ひしょ
チーム編成
ユニフォーム
エンブレム
チーム名
短縮名
監督、オーナーも参加されて重要な会議が開かれます
今日の議題は何でしょうか？

培养出最强的队伍来吧！

ありふれた練習メニュー

以敌我双方的队伍组成来决定作战方针！

在经营良好的情况下，我们自然能够邀请到一些实力很强的球员加入。球员的变动对我方的战术部署和球队阵形都有一定程度的影响，当然这一切的调整都是为了提高球队的整体作战实力。注意不要让球员薪水开支超过了预算哦。



能够奋战到N1联赛的圈子可相当不容易，向第一名努力吧！

Nリーグディビジョン1 順位表
（14節終了時）

		勝点	試合	勝	分	敗	得失
1	六本木	35	14	11	2	1	+33
2	京都ブ	27	14	8	3	3	+18
3↑	ヴ阿蘇	26	14	8	2	4	+13
4↑	メ那覇	25	14	7	4	3	+14
5↓	チョビ	24	14	8	0	6	-5
6	鳥取セ	20	14	6	2	6	-1
7	イ姫路	20	14	6	2	6	-6

FCチョビット （無名）

14	DF	むかい	350万
15	MF	くのいけ	450万
16	FW	ほうじょう	500万
17	GK	はやみ	
18	DF	くぼう	
19	MF	さえき	
		（オファー）	
		（オファー）	
		（オファー）	

予 算 12,000万円
年 俸 10,950万円
黒 字 1,050万円
移籍期限 9月1週

▲黑字表示目前俱乐部处于盈利状态，球队能够参加的联赛等级越高，俱乐部的规模也就会越大。



▲布置我方的攻击线以及防守线。“知己知彼，百战百胜”，这里也要顾及对方的阵形。



▲比赛前的出场阵容也要考虑到平时训练后的疲劳度。

联赛

联赛是俱乐部的例行比赛，共有4个等级，从最初的4队新人赛，到6队的进阶赛，继而可以参加N2联赛甚至是N1联赛。

杯赛

杯赛分为王者杯和挑战杯两种。王者杯是规模最大的一个杯赛，所有等级的联赛队伍都会参加，能在群雄逐鹿中摘得桂冠可谓无上的荣耀。而挑战杯只允许最高级别联赛的第一名和第二名参加，想获得参赛资格都不那么容易呢。

球员、配置以及及阵形都要玩家来设定



通过比赛来强化球队！

本作和大多数的足球经理类一样，无法在比赛中对球员进行直接控制，平时的训练结果以及临场的作战布置决定比赛的成败。初出茅庐的球队在比赛时必然磕磕碰碰，输球也是家常便饭。不过没有关系，作为球队监督的你只要找出比赛中出现的问题，并且在日后的俱乐部训练中针对这些问题进行有效训练，就能达到强化球队素质的效果了。



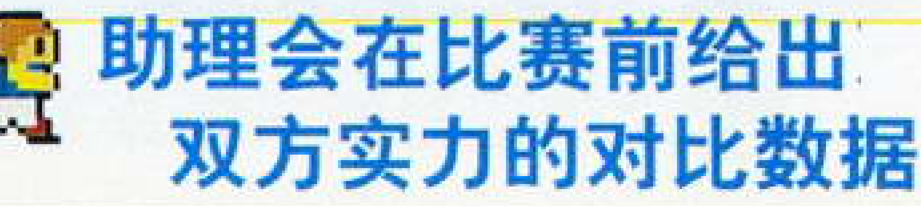
课题系统

作为目前公布的最重要系统——“课题”，是帮助我们通向胜利之路的黄金之匙，这也就是前文中提到的“比赛中出现的问题”。

得到课题之后，就可以进行训练了。需要注意的是，课题的属性有些类似于卡片，每一个课题只对一名选手使用，一旦使用过就会消失。课题种类共有28个，笼统可分为攻击型和防御型，同种课题可以反复取得。



▲如图所示，我方在0：2落后的情况下，画面中出现课题提示。图中显示的课题为“需要通过跑动来强化队员的耐力”。



助理会在比赛前给出双方实力的对比数据



① 本图表示我方某名队员的详细数据。左起依次为球技、速度、耐力、技术、力量、跳跃和精神。

② 这里表示的是选手的潜能，箭头指向上方表示该球员尚有提升的空间。

③ 该球员在未持球的状态下所实施的行动类型。

④ 该球员的出场次数，出场次数越多，该名球员的经验也就愈加丰富。

复合课题训练

尽管玩家能够获得的课题只有28种，不过这28种课题能够通过不同的组合成为“特别课题”。玩家最多可以组合三个课题，由此可以衍生出100多种的特别课题，球员可培养的类型丰富得多。由此可见，发掘与探索新的特别课题也是游戏的卖点之一。特别课题只要成功组合出一次，就会被保存下来，便于下次组合时查阅。







◀▲把“带球”和“冲刺”两样课题进行组合，就可以组成“带球突破”的特别课题了。



文 掌机王阳光学员 菜马hmzcyh
编 马修

立足小掌机，放眼全业界

——十大最有影响力的掌机原创系列

自从GB成功以来，掌机平台就成了在业界独具魅力的平台，其上一直不乏优秀的原创游戏，还出现了很多对业界有重大影响的游戏。与“移植”一样，“原创”也是游戏开发者与厂商永久不变且津津乐道的热门话题，虽然具有一定的风险，但“创造一个新的著名品牌”对厂商仍然有巨大的吸引力。原创难，做出一个原创系列更难，做出一个叫好叫座又对业界有绝大影响的超强原创系列则是难上加难！所以，下面这十大系列，您不用怀疑它们的名气，也不用怀疑它们的销量，只要记住它们都是“掌机制造”，而且均是“原创”，那就可以了。（以下游戏由于很多作品系列游戏众多，且系列中又有其他类型，故游戏中只列出该系列掌机上主打类型的主流作品。）

口袋妖怪



业界老铺以及掌机业的救星

厂商：Nintendo | 首作：口袋妖怪 红·绿(GB) | 主打类型：RPG

主流作品

口袋妖怪 红·绿	GB
口袋妖怪 蓝	GB
口袋妖怪 皮卡丘	GB
口袋妖怪 金·银	GBC
口袋妖怪 水晶	GBC
口袋妖怪 红宝石·蓝宝石	GBA
口袋妖怪 火红·叶绿	GBA
口袋妖怪 绿宝石	GBA
口袋妖怪 钻石·珍珠	NDS



也许《口袋妖怪》并非是掌机上最好的游戏，但它却绝对是掌机上最有号召力的游戏系列。没人敢否认这些小怪物的能力，就像没人能怀疑《最终幻想》和《勇者斗恶龙》(以下简称《FF》和《DQ》)是否卖得出去一样。当年N64在家用主机大战中栽了跟头，GB这个几乎是惟一还在坚持掌机市场的主机也处于低谷，正在业界老铺任天堂叫天天不应叫地地不灵的时候，《口袋妖怪》横空出世，就像久旱的田地遇到甘霖，当时甚至可以说是濒临死亡的GB因为小妖怪皮卡丘的“十万伏特”的会心一击，直接焕发了青春，而这股口袋的热潮在多年后仍然不减，无论老任将其如何翻炒，如何用“双版本”骗钱，如何扩展周边，可就是减不下来。可以说，掌上平台只要有了口袋就绝对不会失败——别的不用提，您看看任天堂近年来在NGC上亏得一败涂地，但却因在GBA上的大获全胜而仍在业界立于不败之地就明白了。这些可爱的小怪物们不但拯救了困境中的任天堂，也拯救了低谷中的掌机业。毫不夸张地说，如果没有《口袋妖怪》，掌机仍然还是家用机的附属而不会杀出自己的一片天空！当然更不会有现在的任天堂，搞不好这篇文章都没有出现的可能了。在国内，《口袋妖怪》的人气同样不低，而译名为《神奇宝贝》或《宠物小精灵》的TV版动画则让中国众多不知道此游戏的大人小孩们沉醉其中，因为动画才知道游戏的人们也为之疯狂。现在《口袋》的人气是一天比一天更高，TV版动画和剧场版仍是出得不亦乐乎，各种周边和主题公园或小卖店也一天多过一天，前些天全系列游戏销量还突破了1亿这个天文数字……看来只要有《口袋》在，老任和它的掌机就难败啊。





沙加

魔界塔士
Sa·Ga
はじめから
つづき
© 1989 スクウェア

掌机上也可以玩RPG！

厂商：Square Enix | 首作：沙加 魔界塔士(GB) | 主打类型：RPG





▲GB版的《魔界塔士》、《秘宝传说》和WSC复刻版的包装。

《沙加》这个系列的号召力一向都不小，近年来人气虽大不如以前，却因其主要制作人河津秋敏先生升任《FFⅫ》监督而又重新被人注意起来。其实，这个著名的另类RPG系列也是从掌机上开始它的历程的。早期的GB实际上是由《马里奥》和《俄罗斯方块》这两部早已成名的系列支撑着的，其他软件多靠一些FC移植游戏和小游戏撑门面，人们根本不会想到在小小的掌机上也会出现惊世骇俗的大作。没有经过多大宣传，《沙加 魔界塔士》悄悄登上了GB平台，却让所有抱着试一试心情的玩家们大吃一惊。作为掌机上第一部原创RPG(同时也是掌机上第一部RPG作品)，《沙加 魔界塔士》不但画面出众(指当时的GB而言)，音乐动听，而且拥有颠覆传统的世界观、剧情和系统。系统上，没有升级系统，能力提升要靠吃掉打败敌人后出现的“肉”或机械零件(真的能吃下去吗？)来随机提升，运气好变成BOSS级别，运气差则变成杂兵甚至小白级别，成了独特的“反主流派”。游戏的剧情和世界观极其独特，主角和同伴都可以是任意种族，以登“传说中登上就能实现登塔者的愿望”的塔为主线，塔的每一层都有让人瞠目结舌的剧情，而最终结局竟然是“所有的冒险只不过是一个骗局”这种让人跌破眼镜的设定，让人不服也不行。



在大获成功后，“《沙加》系列”在GB上又推出了两部作品，继续求变也继续受好评，真正成为Square的又一著名品牌。后来“《沙加》系列”登场家用机，SFC上的《浪漫沙加》在再次颠覆传统后，再次造成轰动。虽然《沙加开拓者》在销量上失败了，但游戏的品质却并不差。继PS2上的《无尽沙加》和《吟游诗人之歌》后，最新的《沙加》仍在人们期待中，可以说，“《沙加》系列”几乎每一作都在变，每一作都与前作有根本的不同点，也难怪有人说“没有共同的特点正是‘《沙加》系列’的特点”。可惜的是，除了GB上的前三作与WS上的移植作外，“《沙加》系列”好像不打算回到掌机的怀抱了……

主流作品

加 魔界塔士	GB
沙加 2 密宝传奇	GB
沙加3 时空的霸者	GB
沙加 魔界塔士	WSC








世界の真中に建つ塔は
楽園に通じているという
遥かな楽園を夢見て
多くの者たちが
この塔の秘密に挑んでいった
だが 彼らの運命を
知る者は ない
そして いま またひとり…

圣剑传说

这还是《FF》的外传吗？

厂商：Square | 首作：圣剑传说(GB) | 主打类型：RPG



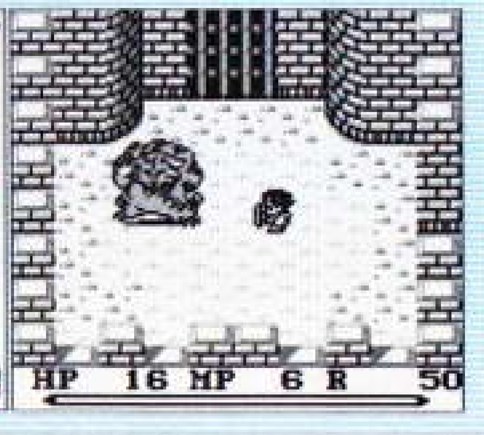


虽说Square(其实也包括后来的Square Enix)是个喜欢吃老本的厂商，但它的原创精神也确实让人钦佩。在《FF》和《沙加》两个系列相继成名后，Square没有坐享其成，而是立新求变，希望做出新的经典品牌。《圣剑传说》第一部就在这时诞生。也许是为了增加新游戏的知名度，《圣剑传说》在海外是挂着"《FF》外传"的名字发售的(说起来"《沙加》系列"第一作在海外发售时也是挂着"《FF》外传"的牌子呢……《FF》的面子还真是够大的)，但玩家们实际拿到手玩了才发现，这根本就是与《FF》无关的一部全新作品。世界观与《FF》天差地远，系统上则是全新的A·RPG形式；《圣剑传说》的音乐拥有绝不输于《FF》的雄壮，这对于当时黑白掌机GB上的游戏来说是相当难得的，这样一部好作品没有任何不成功的理由，与《FF》和《沙加》一起成为了S社早期的三大镇社之宝。"《圣剑传说》系列"征战家用机后，人气继续高涨，无论画面、音乐还是系统，都在继承首作特色的前提下不断发展，形成了独特的"圣剑风格"，同时也培养了一大批死忠铁杆，这时的《圣剑传说》终于完全摆脱了"《FF》外传"的尾巴，变成了真正的"圣剑大家族"。可惜在进入PS时代后，《圣剑》的新作发展缓慢，和《沙加》一样，在《FF》的光环下退为二线作品，虽然有高评价的《圣剑传说 玛娜传奇》，但也挽不回其衰落的命运。还好，经过多年征战后，圣剑再次回到掌机的怀抱，接连产生了完美重制的初代《新约圣剑传说》和不太尽人意的《圣剑传说DS》。虽说《圣剑传说4》已决定在PS2上推出，但谁又能断言《圣剑》不会在掌机上再出新作呢？



▲以《最终幻想外传》命名的海外版。

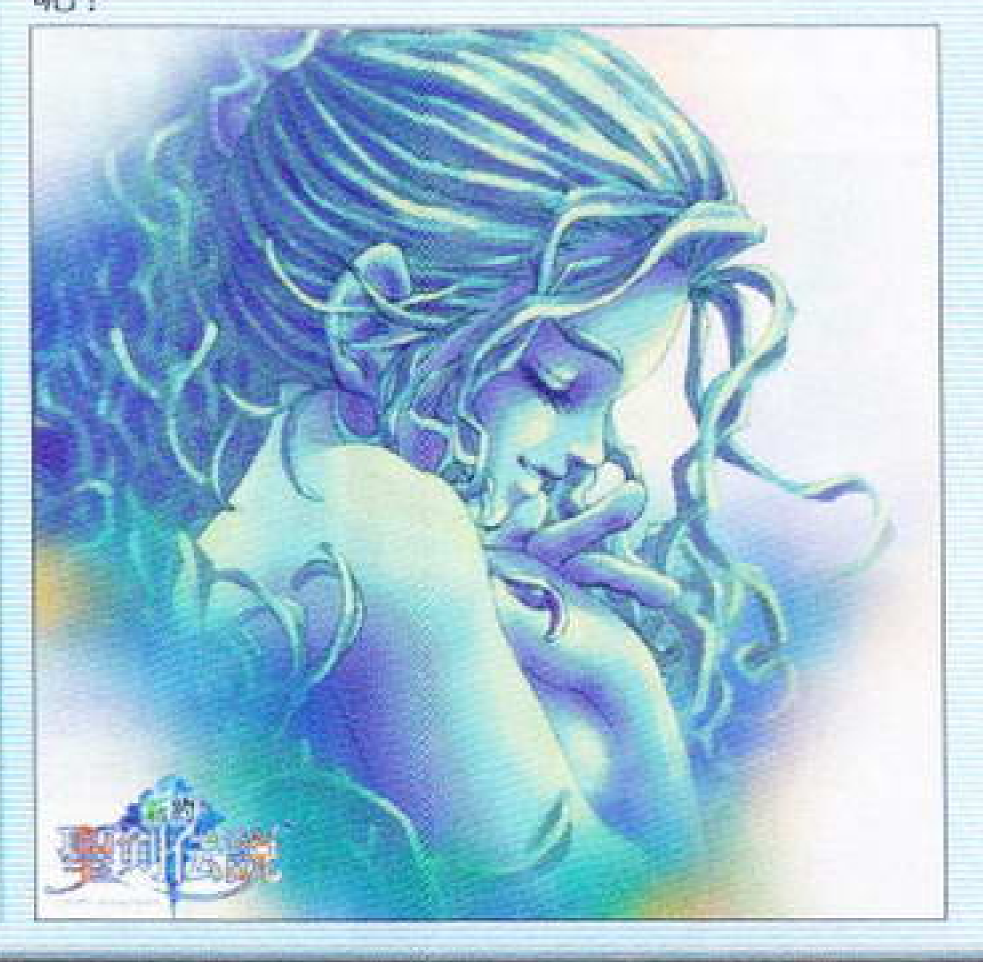






主流作品

圣剑传说	GB
新约 圣剑传说	GBA
圣剑传说DS 玛娜之子	NDS



黄金太阳



前无古人后无来者的GBA RPG系列

厂商：Camelot | 首作：黄金太阳 开启的封印(GBA) | 主打类型：RPG



相信我，我完全是怀着崇高的敬意来写下面这段文字的。《黄金太阳》，虽然仅仅只有两作，虽然仅仅只在GBA上登场，虽然其在日本的销售情况并不理想，但是，对很多GBA玩家，尤其是国内的GBA玩家来说，这绝对是GBA上最伟大的游戏！在GBA发售初期，尽管其给人感觉印象确实不错，但画面上总给人“这不就是掌上的SFC”、“这真的是32位的主机吗”的感觉。没过多久，名为《黄金太阳 开启的封印》的原创游戏悄悄出现在GBA上，立刻引起了GBA玩家的轰动。负责制作此游戏的Camelot原来是以做世嘉知名系列《光明力量》而闻名的，其在欧美和中国地区的知名度极高。《黄金太阳》在系统上并非完全原创，不过却因此首先吸引了一批《光明》FANS。无论是老FANS还是新玩家都看到，他们的GBA因为《黄金太阳》而美仑美奂——游戏与主机完美结合，3D且带有缩放机能的战斗画面华丽得一塌糊涂，使原来不看好GBA的玩家也对GBA的能力重新认识、刮目相看，大家都惊叹“这才是真正的32位掌机”。除了超绝华丽的画面外，《黄金太阳》还拥有新颖的系统、感人的剧情和动听的音乐，使得其越发完美，在玩家心目中的地位也越来越高。

主流作品

黄金太阳 开启的封印	GBA
黄金太阳 失落的时代	GBA

而一年后发售的《失落的时代》，不但在各方面与前作结合紧密，还有比前作更胜一筹的登峰造极的华丽养眼的战斗画面（其中尤以组合召唤为甚），这也成了玩家们津津乐道的话题。而让人惊奇的是，这个怎么看都像是发挥了GBA全部机能的伟大系列，两作的容量仅仅只有64Mb和128Mb而已，而且均诞生于GBA前中期，也让众多大容量低质量的游戏汗颜。俗话说“人靠衣装”，画面虽不是游戏的全部，但却是决定玩家对游戏最初印象的最重要因素，再加上《黄金太阳》的游戏性并不比其他游戏差，两作又都已经被汉化，使得《黄金太阳》成了国内GBA玩家的首选，而且还有玩家认为“GBA就等于黄金太阳”一说。可以说，《黄金太阳》对GBA在国内的普及作出了不可磨灭的贡献。





我们的太阳



这就叫创意！

厂商：Konami | 首作：《我们的太阳》(GBA) | 主打类型：A·RPG

主流作品	
我们的太阳	GBA
续·我们的太阳	GBA
新·我们的太阳	GBA



小岛秀夫是个毋庸质疑的天才，虽然笔者对其代表作品《潜龙谍影》并不太感冒，但笔者心中的神作"《心跳回忆》三大剧场"的剧本就是由小岛秀夫写出来的——回到主题。掌机这东西乃是在掌上玩的游戏机(典型废话一句)，从其问世以来玩法几乎一成不变，其间虽有人尝试过诸



如VB或WS的新玩法，无奈反响平平甚至是冷淡。也不知道小岛那家伙脑子是怎么转的，由他监督的《我们的太阳》问世，游戏系统并不复杂，无非就是"MGS式的RPG"，但其核心系统竟是——卡带上装备的阳光感应器！游戏中的所有内容都与真实世界的阳光息息相关，让玩家不得不走出家门去晒太阳，整得玩家团团转，恶搞功底达到最高。当然，小岛大人也知道太阳的毒辣与玩家的健康问题，依次在游戏中设计了只要过度照射阳光就会无法使用太阳枪的设定，给玩家一个休息的空间。此游戏一出，各种新奇搞怪玩法层出不穷，有躲在阴凉处把手伸到阳光里的，有用验钞机紫外线照射的，还有专门躲在无光线的地方挑战"无光线MGS式通关"的，当然也有玩自由调节光线的破解版的……看来，既然"回"字都能有四种写法，那《我们的太阳》也必定不止有四种玩法。这样的游戏在掌机业界中也绝对算的上一场革命，甚至可以认为其对后面的游戏创意也产生不小的影响(个人认为《瓦里奥制造 大回转》和NDS多款游戏均受其影响)。小岛秀夫教导我们：掌机游戏，也是可以这样玩的！









超级机器人大战

スーパーロボット大戦

©DYNAMIC
©SOTSU AGENCY・SUNRISE
©BANPRESTO・1991

热血！乱斗！全机种制霸！

厂商：Banpresto　首作：超级机器人大战(GB)　主打类型：SLG



主流作品

超级机器人大战	GB
第二次超级机器人大战G	GB
超级机器人大战COMPACT	WS
超级机器人大战COMPACT2(三部曲)	WS
超级机器人大战A	GBA
超级机器人大战R	GBA
超级机器人大战OG	GBA
超级机器人大战D	GBA
超级机器人大战OG2	GBA
超级机器人大战J	GBA
超级机器人大战MX 携带版	PSP

嗯……似乎说到了一个过于博大精深的系列来了。没办法，既然“《机战》系列”的第一作确确实实是在GB上登场的，那这回的“十大”就跑不了它。无论在动漫界还是游戏界，机器人动画都是人气极高的，早在《机战》之前，就有很多以机器人动画为题材的游戏了，也亏眼镜厂想得出来，它竟然在拿到众多机器人动画的版权后，将它们做成“大乱斗”的形式，让真实系与超级系、现代机器人与未来机器人、地球机器人与外星机器人等等超越时间空间界限到一个游戏里乱斗，这就足够让所有热爱机器人动画的玩家们目瞪口呆加大喜过望了。相对来说，GB的第一作起点并不算太高，没有显现出大作的风范，不过新颖的系统和乱斗的机体为其后续作打下了坚实的基础。

接下来，“《机战》系列”登陆家用机战场，开始的口碑虽然不高，但随着参战机体的不断增多以及游戏的继续完善，终于让众多玩家注意到并沉迷其中。到了PS时代后，系列华丽的战斗画面以及超级热血的真人台词语音，还有绝对忠实原著的事件，使其成为了一棵常青树。要我说的话，“《机战》系列”从GB第一作发展到现在，基本战斗系统并没有太大的变化，但难得的是眼镜厂每一作都会有创新的地方，让《机战》的系统趋于完美，最终自成一家，让人一玩就能明白“这是《机战》”；而《机战》在可玩性不断上升的同时，参战机体也随着机器人动画的不断增加而增加，这对动画FANS的吸引力可是巨大的。不管成名前后，掌机上一直都不缺《机战》的席位，玩家们为随时能玩到《机战》而欣喜。俗话说“久病成良医”，眼镜厂在经手了众多机器人动画后，尝试自己设计机师和机体，结果原创机师与机体的人气一路飙升，最终使得“《机战OG》系列”应运而生，再次让掌机玩家们为之疯狂。到现在，“《机战》系列”已成为几乎什么机种上都有而且销量均不低的系列，这在游戏业的历史上也是罕见的。看来，只要日本不停止播放机器人动画，《机战》的辉煌就会一直持续下去。









逆转裁判



逆转了文字AVG在掌机上地位的强作！

厂商：Capcom | 首作：逆转裁判(GBA) | 主打系列：AVG



相信不少国内玩家在刚看到《逆转裁判》这个标题的时候都会以为这游戏与体育比赛的裁判有什么关系，当然实际玩到后肯定与当初的猜想相差千里。文字AVG在游戏中的地位一向不温不火，在PS以前还能给人新奇的感觉(如当年轰动一时的《恐怖惊魂夜》)，但PS出现以后在众多拥有华丽声光效果的游戏围攻下，热度又有所冷却，直到2002年后《AIR》和《秋之回忆》两部AVG大作出现后才有所改观。同家用机一样，掌机上的文字AVG一向没什么影响力，不过这样的局面被Capcom原创作品《逆转裁判》给打破了。

以前的文字AVG基本上都是在一大堆小说式的剧情中，偶尔给出两三个选项让玩家选择，以决定后面的剧情发展和最后的结局，这一时期的文字AVG音乐、画面虽然重要但并不是决定性因素，好剧本往往是决定成功AVG的最重要因素(这个圈子连神作《AIR》和《秋之回忆》都没有跳过)，原因就是整个故事都是给玩家“看”的。《逆转裁判》反其道而行之，在《逆转》里，你必须要亲自参与剧本的演绎，想进入新的剧情必须对已知的剧情进行推理和分析——因为你扮演的是调查案件和参与法庭辩论的律师，想保证你的委托人无罪的话必须找齐证据，而且还要抓住证人证言中的矛盾进行反驳，以争取法庭中的一发逆转乃至最后胜利。这样一来，玩家的代入感大大增加，特别是当抓住证言中的致命矛盾大喊“异议”的时候，成就感与爽快感绝对不低于任何其他标榜“爽快”的游戏。同时，《逆转》全系列拥有极其优秀的剧本，光是看一遍就有不错的感觉，更别说亲自演绎了。这样的创意在文字AVG中绝对是史无前例的，也无怪乎其在日本的大红大紫了。目前，在汉化小组的努力下，GBA上的三作《逆转》均已完美汉化，让国内玩家也体会到了《逆转》的魅力，使《逆转》的知名度大大提升。笔者认为，《逆转》的剧本也许不是AVG中最出色的，但绝对是最好玩的！

主流作品	
逆转裁判	GBA
逆转裁判2	GBA
逆转裁判3	GBA
逆转裁判DS 新生的逆转	NDS









瓦里奥



任天堂亲手打造的颠覆马里奥的大人物

厂商：Nintendo | 首作：马里奥大陆3 瓦里奥大陆(GB) | 主打类型：ACT



提起现在的瓦里奥大人，那真可以说是无人不知无人不晓，风头甚至盖过了他的死对头马里奥。虽然贵为任天堂明星之一，但这家伙与其他任天堂明星的形象相差实在太远了——啤酒肚、酒槽鼻、尖耳朵、大嘴巴……怎么看怎么都是一个标准的反面角色形象，事实上这家伙最开始也确实从反面角色起家的(《马里奥大陆2》中的最终BOSS)。按说瓦里奥其实也挺可怜的，城堡被马里奥抢了，财宝被无名小怪偷了，好不容易开个公司赚了点钱还因为飞船爆炸而全掉水里了……好在我们的瓦里奥具有不死身，精神上更是比小强还顽强，终于混到了出头之日。可以说以瓦里奥为主角的游戏没有一个不搞笑的，从最开始的《马里奥大陆3 瓦里奥大陆》起，瓦里奥走的就是与马里奥完全不同的路线：你老马喜欢跳和踩是吧？那我就专职冲和撞！你老马喜欢正义是吧？那我就偏邪恶！





瓦里奥真正开始出名是在《瓦里奥大陆2》里，从这一作开始，瓦里奥成为任天堂明星中惟一一个拥有绝对不死身的家伙，但不死身换来的则是被老任尽情恶搞的命运（大家可以参考一下游戏中瓦里奥的各种形态），不过这倒正对瓦里奥和玩家们的胃口。在前后冒险寻宝了多年后，瓦里奥可能觉得这么赚钱太辛苦也太慢，于是自己开公司做一些具有其独特“风格”的游戏，虽然游戏与其本人一样猥琐和恶搞，但名为《瓦里奥制造》的游戏确实让瓦里奥与背后的老任赚了个盆满钵满。综观“《瓦里奥》系列”的所有游戏，以《瓦里奥大陆》为代表的ACT在恶搞的背后体现出任天堂专业的动作游戏制作水准，而以《瓦里奥制造》为代表的“5秒小游戏集合”则体现出任天堂非凡的游戏创意。21世纪什么最贵？人才！瓦里奥就是这么一个“人才”，虽然确实猥琐了点，但请大家相信，有他登场的游戏，绝对会让您乐在其中，笑破肚皮！

主流作品

马里奥大陆3 瓦里奥大陆	GB
瓦里奥炸弹人	GB
瓦里奥大陆2 被盗的财宝	GBC
瓦里奥大陆3 神秘的八音盒	GBC
瓦里奥大陆A 妖姬的财宝	GBA
瓦里奥制造	GBA
瓦里奥制造 大回转	GBA
瓦里奥制造 摸摸乐	NDS





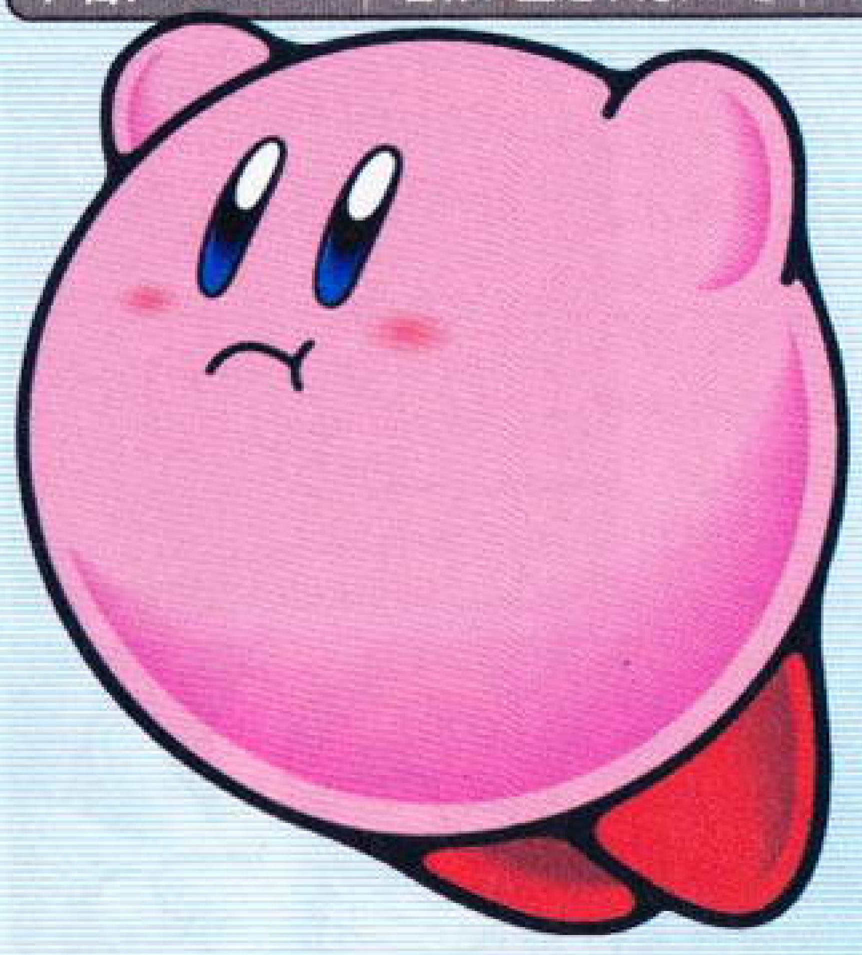


星之卡比

最吸引女生眼球的任天堂明星

厂商：Nintendo | 首作：星之卡比(GB) | 主打类型：ACT





大家先把刚才那个猥琐的家伙扔到一边，来看看这个人见人爱的小可爱。先不要管游戏的内容怎么样，光是小家伙的粉嘟嘟的可爱造型，再加上对女生绝对一击必杀的吞吐动作，就能让所有女生大叫卡哇伊"了。大多数玩家应该是从FC上见识卡比这个小可爱的，其实《星之卡比》最早是在GB上登场的，而且连续出了两部作品才转战FC迷倒万千玩家的。与所有任天堂明星中，卡比不但造型可爱而且实力超强，会"吸星大法"，还会"拷贝"敌人包括BOSS的能力，也不知道它是怎么消化的。在卡比的世界里，无论我方(卡比与众"交通工具")还是敌人造型都极其可爱，可爱的正义与可爱的邪恶间爆发的可爱的战斗，其结果就是诞生出一作又一作可爱的"《星之卡比》系列"游戏。







主流作品

星之卡比	GB
星之卡比2	GB
星之卡比 梦之泉DX	GBA
星之卡比 镜之大迷宫	GBA
滚滚卡比	NDS



卡比这个形象从诞生起就一直备受玩家青睐，有卡比出现的游戏都能有不错的销量，而正统的《星之卡比》游戏素质也都相当不错。与瓦里奥很像的是，卡比出彩的地方都通常在掌机上，除GB上的作品外，GBA上也有《梦之泉DX》和《镜之大迷宫》两部作品，两部作品将卡比的可爱发挥到了极致，同时它们对女生的杀伤力也是无穷大的。其实任天堂另一个新明星——星星王子斯塔菲的设定也参考了卡比，单影响上一直无法超越卡比，没办法，谁叫卡比太可爱了呢，"可爱即是无敌"这句话果然不假。在NDS上最新登场的《触摸！卡比》，给了卡比新的发展空间，虽然少了招牌式的动作"吸星大法"，但哪个MM能招架得住"在彩虹上滚来滚去"的卡比的开爱魅力呢？(当然也不排除男生。^-^)



东北大学未来科学技术共同研究中心 川岛隆太教授监修 成人脑力锻炼DS



收礼只收《脑锻炼》!

厂商：Nintendo　首作：东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 成人脑力锻炼DS(NDS)　主打类型：ETC



虽然很不甘心，但笔者还是得把这个全名叫做《东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 成人脑力锻炼DS》(写这个名字真得好累……)的"游戏"列入"十大"的范畴内。原因很简单，在本作发售前，没人会想到这么一个幼稚到与国内"脑X金"一般的所谓游戏会造成如此大的轰动。从系列历史上来看，



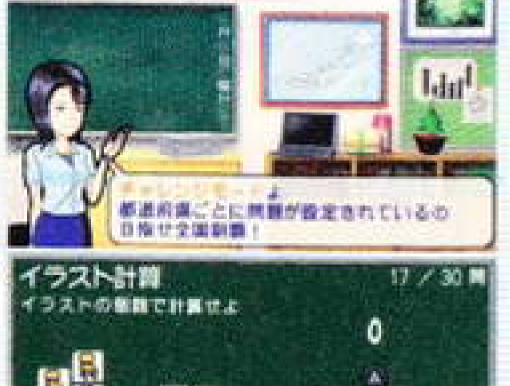
这个游戏的确是原创的，而且目前已经在NDS和PSP平台上形成了一个系列，还有向其他平台推出新作的趋势。游戏的内容看似很简单，但要想取得好成绩去快速准确地回答还真有难度，而且对日语水平有一定要求。由于其宣传的开发大脑作用吧，所以这款游戏在国内被大家起了一个非常崛擬的绰号——"脑X金"。不过"脑锻炼"没有像"脑X金"那样恐怖的广告轰炸，但在市场上却意外地叫座，确实让所有评论家、厂商乃至老任自己都大跌眼镜。自从此作发售以后，每个销售点的销售场面都可以说是相当壮观，那规模、那阵仪，真是锣鼓喧天、鞭炮齐鸣、红旗招展、人山人海……这样的销售场面除了超级大作如《FF》或《DQ》之类，恐怕只有前年的"《FAMICOM MINI》系列"才能比拟。"脑X金"让老任在近乎"无本"的情况下大赚特赚，顺便还带动了NDS的销量，也无怪乎老任要将其发展成一个系列了。

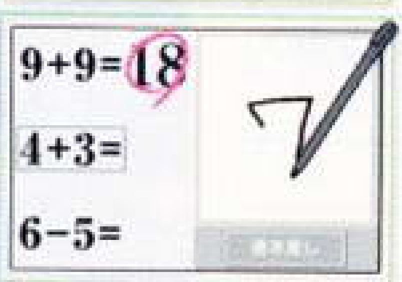


NDS上"脑X金"的大卖特卖让Sony红了眼，于是世嘉的"脑X金"也登陆PSP了，虽然没有NDS上那么变态，但18万以上的销量也确实让PSP上名气颇大的"大作"气得吹胡子瞪眼了。









主流作品

东北大学未来科学技术共同研究中心 川岛隆太教授监修 成人脑力锻炼DS	NDS
东北大学未来科学技术共同研究中心 川岛隆太教授监修 进一步成人脑力锻炼	NDS
东北大学未来科学技术共同研究中心 川岛隆太教授监修 脑力锻炼器 携带版	PSP
东北大学未来科学技术共同研究中心 川岛隆太教授监修 脑力锻炼器 携带版2	PSP

"原创"这个东西其实很可怕，它既可能凭空创造出一个全新的经典品牌，也可能促成一大批新的经典游戏偶像，还可能诞生一种全新的游戏类型，甚至可能让游戏业界发生改变。原创是厂商们的新尝试，是全新的开始；系列是游戏品牌的延伸，成不了系列的原创只能昙花一现；影响则代表着原创系列的成功，是整个业界都注目的焦点——三位一体，"最有影响的掌机原创系列"成就了游戏业的健康发展，顺便也成就了本人的这篇文章，让我们一起衷心期待，这样有影响的掌机原创系列会越来越多，越来越好！

文 海文



蜡笔小新 呼唤传说 食玩都冒险

クレヨンしんちゃん 伝説を呼ぶオマケの都ショックガーン！

◆Banpresto◆ACT◆2006年3月23日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆256M◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

GBA

因为太过恶搞，而被誉为日本家长最不希望孩子观看的动漫作品之一的《蜡笔小新》被改编成游戏再次登陆GBA！游戏极其奢侈地用上了256Mb的容量，随之而来的是华丽的画面、满满当当的语音、充满恶趣味的动作、精妙绝伦的关卡设计以及丰富的隐藏要素，这些都令该作的游戏乐趣达到了一个新的高度！这次，我们的野原新之助（小新）一家来到新开张的食玩主题公园。可是小新的父母热衷于其中的模型的收集，迟迟没有回家。小新一个人回到家中，遇到了瓶盖精灵キャルト，得知原来是模型三魔王把大人们都变成了他们的仆人。得到了变身果子的小新，和瓶盖精灵还有他的朋友们一起冲向乐园，为了解救被围困的父母，展开了一场惊心动魄的大冒险！





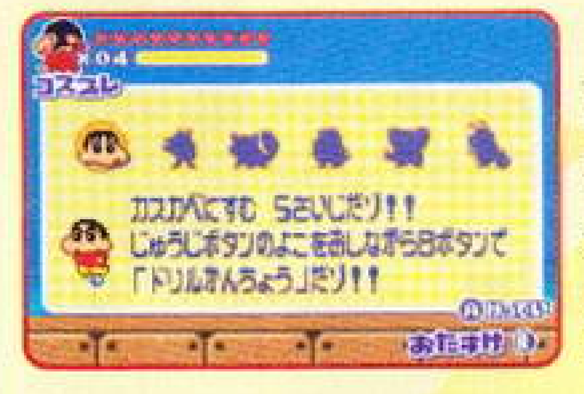
存档／读档





进入游戏后，按L键，选择第一项“おもいでのせいり”。

小新的变身



游戏的最大的特色莫过于小新可以使用不同的COS服装进行变身。变身后不仅形态滑稽逗人，更是可以得到许多新能力！

◀在游戏中按L键进入变身选择，选择所需要的变身以后按A键确认。

平常衣着的小新

拿手好戏就是那非常邪恶的普里普里和“千年杀”。好孩子请勿模仿！

↓	普里普里（露臀）
A	跳跃
A+A	二段跳
B	“千年杀”
←／→+B	螺旋“千年杀”





动感超人

游戏中最为好用的变身之一，可以使用二段跳，且攻击力超强。BOSS战中推荐使用。

A	跳跃（近墙时按B可以踢墙跳）
B	动感光波（可长按B续力攻击）
A+A	二段跳
A+B	飞踢（靠近墙时可以使用踢墙跳）
A+A+↓+B	动感旋风



大象

大象装小新，长长的鼻子令小新可以用鼻子进行攻击和攀爬，在后期的许多关卡中需要用到。

A	跳跃
B	象鼻攻击
↑ +A	象鼻悬挂
↓ +B	象鼻吸引


象鼻可以用作攀岩工具！


象鼻也能当吸尘器！

鼯鼠

鼯鼠装小新，变成鼯鼠后就能够在空中滑翔，在许多关卡中都要用到该能力。


鼯鼠不仅可以滑翔，还可以依靠气流上升！


鼯鼠的空中甩尾攻击也是很实用的技能！

A	跳跃
A+ 长按 A	滑翔
飞 +B	甩尾攻击（空中）

企鹅

企鹅装小新，水陆两用着装，在陆地上移动稍显迟钝，不过可以进行肚皮滑行攻击敌人。在水中就是王道着装了，移动高，反应灵敏。

A	跳跃
B	啄击
↓ +B	滑行
←→ +B	速游／攻击（水中）


肚皮滑行的过程可以攻击前方的敌人。


企鹅装在水中拥有至高的机动性！

蜜蜂（隐藏服装）

蜜蜂装小新，可以自由飞行的衣服。但时间有限，能量槽减到 0 就会从空中掉落。


蜜蜂装的小新可以自由飞翔！


一旦能量用完就不好办了……

连打 A	飞行



最速流程

第一章

1 爬进滑梯下的洞内，取得道具，再与风间对话可以获得风间卡片。
爬上树取得道具后，与妮妮对话可以获得妮妮卡片。
取得风间卡片和妮妮卡片后与阿呆对话可以获得阿呆卡片。

2 在 2 楼右边的房间内遇到盖子精灵。
下楼带她到左侧的浴池。



3 初始形态是动感超人。清版过关，消灭来袭的敌人

BOSS 注意BOSS的粘液攻击，不要踩到。用动感光波或者动感旋风即可轻松解决。

第二章——神庙



1 初始形态是鼯鼠。需要利用鼯鼠的滑翔能力穿越各种障碍。需要注意飓风的方向和下方的竹刺。

2 继续前一关的跳跃，合理利用风势，难度不高，但需要一定时间的练习。

3 依然遍布机关，鼯鼠能力至关重要。

BOSS 1 BOSS的真身是手上的熊娃娃，踩之即可。所制造的障碍可以用动感光波清除。

BOSS 2 小新的妈妈——美伢。乘风而上攻击脑袋上的闪电形标志。

第三章——码头



1 初始形态是企鹅。在水中相当好用。注意飞机上投下的炸弹。

2 也是游泳关，注意掌握游泳的方向和角度，躲开尖刺。

3 进入小白的胃中，要注意胃液也将会造成伤害。到达喉部时反复击打喉咙上的悬雍垂即可过关。

BOSS 坐在鸭子船上的小葵，会发射奶瓶进行攻击。建议打一下就立刻回到船上。

第四章——原始森林

1 初始形态是大象。利用象鼻进行攀登和跳跃。

2 全是水的地图，从圆木上跳过的同时也要注意底下的食人鱼。有难度，需要耐心。

3 熔岩关卡，其中石像会放冷箭，而恐龙骨头却会吐出肉来进行攻击。

BOSS 小新的爸爸扮成的大象（实在很猥琐的形象），他进行冲撞时是惟一可以进行攻击的时候，变成动感超人然后踩之。而到了最后挂掉的时候还会有最后一次攻击，千万不要掉以轻心。



第五章——玩具城

1 一些道路会爆炸，这个时候利用鼯鼠装的滑翔能力就能够轻松应付。

BOSS 到达关底是BOSS战，貌似黄金圣斗士……速度极高，利用鼯鼠装进行躲避伺机予以反击，头部是他的弱点。

2 使用鼯鼠装从风车的缝隙中穿过，也是作为一款王道ACT的难度体现。

3 这回要先变身为企鹅，乘水面上升的时候一举突破。然后是大象的象鼻攀援。最后再变回鼯鼠滑过去。

BOSS 海盗园长，跟着船走可以最大程度地躲避攻击，头部是他的弱点。



第六章——海滨

1 千万不要英雄难过美人关，那些都是敌人。

2 排球游戏，接住对方的5个球即可获胜。规则很简单，B键控制排球，A键跳跃！

3 需要注意躲避障碍物。

BOSS 会采用分身攻击的小女孩，比较容易对付。



第七章——化工厂

1 动感超人可以破坏小箱子，而大箱子则要靠大象装的能力。在升降机的地方需要靠大象把箱子推上去才能通过。之后的跳跃推荐使用鼯鼠装。

2 跳跃地域，难度超高，鼯鼠装必备。

3 UFO游戏。让小新跳上UFO就能向前移动，再次跳起则控制UFO抓起下方的伙伴。

BOSS 兔子女郎——妮妮的妈妈，会使用臀部进行攻击，弱点依旧是头部。



最终关

1 不停地产生猫咪，需要极其精准的时间把握和跳跃，只有多加练习才能通过，背版吧！

BOSS 1 同第一章的BOSS，能力有所增强。

2 需要不停地换乘“飞机”到达顶部。

BOSS 2 同第二章的“BOSS战1”的BOSS，也是能力加强而已。

3 踩着箱子通过高处的障碍。

BOSS 3 第五章的“黄金圣斗士”，增加了光波加分身攻击和脱去圣衣进行攻击。（数了一下，闪电光束拳、四次元空间、曙光女神之光等等著名招式都上了。）

最终BOSS 左门卫机器，在他进行攻击时身上的紫色能量护罩会消失，只有这个时候才可以踩他的头来攻击。之后立刻把他吐出的糖片吃掉，重复几次BOSS就挂掉了。



隐藏游戏

おにごっこはたたかいだ——捉鬼

在标题画面按住L+R，然后按顺序输入ABAB←→。过关后可以和前面的几个游戏一同出现在列表中。



在这个小游戏中，小新和伙伴们在公园里玩捉鬼游戏，规则很简单，小时候大家都玩过，碰到其他人就算抓住了。追赶的时候用普里普里的移动速度高！当要就要追上时再用螺旋“千年杀”扑上去方可轻松搞定。

でんせつをよぶよゐこのうみだ——捉鱼

在标题画面按住L+R，然后按顺序输入BBAB↑↓。过关后可以和前面的几个游戏一同出现在列表中。



游戏目标就是抓鱼，控制我们的企鹅装小新抓到更多更大条的鱼的同时又不能被当作鱼儿被抓住。当被鱼网网住后，连打B就能逃出。

文 宇轩 编 软饼干



狂野大自然

The Wild

◆BVG◆ACT◆2005年4月7日◆美版
◆1人◆自带记忆功能◆128Mb◆29.99美元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

GBA

不知道有没有人还记得当年那部以动物们冒险为主题的动画片《马达加斯加》。前不久，迪士尼也拍摄了一部相同题材的动画《狂野大自然（The wild）》。并且根据老美们的习惯，在火热上映的同时，该片的游戏版本也随之出现。

剧情简介

白天，热热闹闹的动物园内，所有的动物都在卖力地表演着，逗得前来观看动物们的大朋友和小朋友们不亦乐乎。到了晚上，动物园打烊之后，动物们又开始了自己的狂欢派对。但突如其来的事件打乱了动物们原本平淡祥和的生活。小狮子瑞恩在好奇心的驱使下，爬上了一辆货车的车箱，并随着货车上的货物一同去了遥远的非洲。为了救回心爱的儿子瑞恩，狮子爸爸号召动物园里的好朋友们集合，长颈鹿、考拉、水蟒和松鼠都积极参加了这支由狮子爸爸带领的特殊的“寻子远征队”。要找回自己的伙伴，自然不会一帆风顺，冒险途中会遇到各种各样的危险，比如在大街上被野狗追咬；在空中坐着海鸥翱翔；在海上坐船差点被撞沉；还莫名其妙地掉入下水道，几乎丧命鳄鱼之口。幸好伙伴们个个都不是省油的灯，在这漫长而有趣的冒险旅途中上演着一幕幕有惊无险的闹剧……

操作方法

十字键	控制角色移动
A	跳跃
B	攻击（松鼠需要吃到松果后才可以进行攻击）
L	冲刺（限狮子）
L+A	大跳跃（限狮子）
R	狮子 吼叫（冻结所有敌人） 松鼠 加速旋转

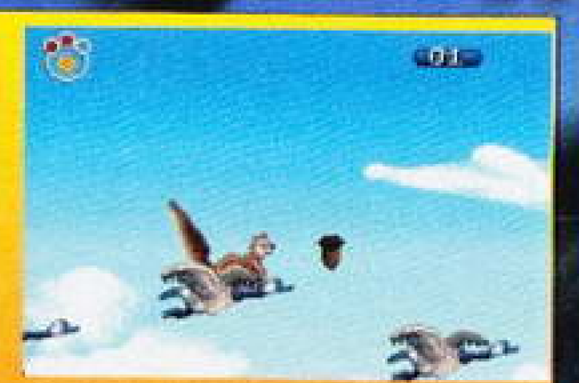
道具列表

松果（限松鼠）	发射攻击敌人，可以累积
花圈	提高角色速度
乌龟	短时间内无敌
心	增加1点血槽

搜集道具

这类道具多种多样，一般是为达成挑战任务时的收集要求。

除了各种道具，游戏中最常见的还有位于游戏背景中的考拉。别以为它们只是装饰哦，他们手里拿的香蕉可是指示终点方向的，这在一些游戏背景重复的关卡中起着重要的作用。



狮子特殊版面

控制狮子的时候，有时会进入特殊的版面。这个时候要不断击败或躲避从四周飞来的敌人。左右键控制方向，上和下分别是跳起和蹲下。A键是中段攻击，B是下段攻击。



松鼠特殊技能

松鼠具有一些狮子没有的能力，比如爬树和抓杠子。在抓杠子跳跃的时候，按住左右键可以控制人物旋转方向，按R则可以加速旋转，以便跳得更高更远。爬树的时候，左右键分别是控制侧移的方向。



模式介绍

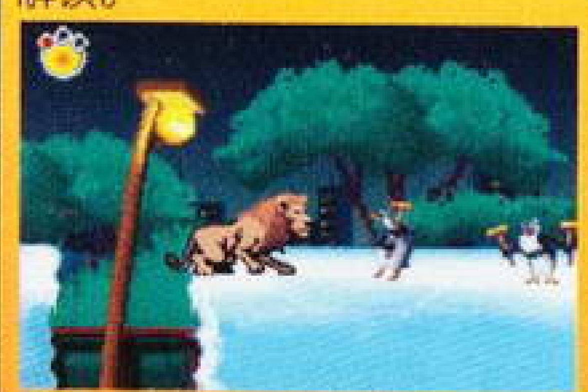
练习模式（Tutorial）

只有四关的练习模式可以帮助你快速掌握游戏中必须用到的技能，对刚上手的人很有帮助。内容分别是狮子和松鼠的两关基本操作关和两关特殊能力关卡。通过练习模式后就会出现故事模式和挑战模式。



故事模式（Story）

游戏的主要模式，讲述了动物们从动物园狂欢开始，到最终在非洲找到狮子瑞恩。每关要求都不一样。关卡是按照顺序出现的，但有些新的关卡必须在挑战模式中达成一定挑战条件才会解锁。

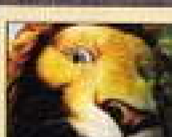
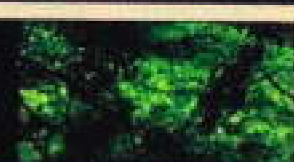


挑战模式（Challenge）

当你在故事模式和联系模式中通过一关后，就可以在挑战模式中反复挑战该关。每一关都有特定的要求，像时间限定、搜集道具、杀敌数等等，所有的项目无须一次性达成。

收藏模式（Gallery）

在挑战模式中达成一定数量的挑战项目就可以开启收藏模式中的要素。里面都是电影的片段、海报、宣传画和原画，数量相当多，感兴趣的人可以看一看，过过眼瘾。

部分关卡介绍

Chapter 1 level 1

松鼠的第一关，讲述的是动物园狂欢的故事，在这个关卡里，玩家需要不停地追逐一只野鸭，直到最后到达目的地。注意，如果直接跑到终点是无效的。小心树上的刺，碰上就会去血。本关的主要敌人是会丢香蕉的猴子。

挑战要求：

1．在45秒内完成关卡。

2．找到50颗松果并保留到游戏结束。

3．击倒10个敌人。

4．找到考拉NIGEL。



Chapter 1 level 2

狮子的第一关，大闹企鹅馆，目的是到达终点。冰地比较滑，惯性大，使用冲刺时千万要小心。路上需要推动两块



冰块上到前方平台，其中一块比较近，另一块在高处平台上。本关主要敌人是挥舞扫把的企鹅。

挑战要求：

1. 45秒内完成关卡。
2. 找到10样收集物品。
3. 击倒25个敌人。
4. 找到狮子RYAN。

Chapter 2 level 1

很长的一关，控制狮子爸爸在城市街头逃亡，只要努力向前一直跑到终点即可。敌人主要有两种。一种是大恶狗，用吼叫暂时冻住他们再攻击是个好办法。另一种是小狗，他们会依附在狮子身上，减慢你的速度。不慎被他们盯上的话，也只需吼一声就能摆脱。总之灵活应用狮子的特性就可以了。

挑战要求：

1. 1分25秒内完成关卡。
2. 找到30种收集物品。
3. 击倒50个敌人。
4. 找到狮子RYAN。

Chapter 2 level 2

松鼠也随着大部队逃出来啦！松鼠对爬楼比较擅长。在本关内，路边的电灯就是抓杠，水管则可以爬。



小心从窗口突然探出来的猫，由于没有狮子吼叫的能力，还是老老实实躲着走比较好。

挑战要求：

1. 1分15秒内完成关卡。
2. 找到50颗松果并保留到关卡结束。
3. 击倒15个敌人。
4. 找到考拉NIGEL。

Chapter 2 level 3

考验玩家荡秋千能力的时候到啦，本关很短，但难度比较高。主角还是松鼠，刚开始向右直跑，到底后抓住杠子，利用R键加速向上荡，直到到达最上端。烦人的猫咪还是会不停地探出头来骚扰，不要客气了，给它颗松子。（拜托，好猫咪是抓老鼠的，老盯着松鼠干吗？）



挑战要求：

1. 50秒内完成关卡。
2. 找到60颗松果并保留到关卡结束。
3. 击倒10个敌人。
4. 找到考拉NIGEL。

Chapter 2 level 4

身处漫长的下水管道，原来纽约的地下设施这么庞大。鳄鱼们会成群结队地追过来，还是运用老本领——怒吼。本关血量充足，所以就不要过于担心，大胆向前走就是了。

挑战要求：

1. 1分15秒内完成关卡。
2. 找到8个收集物品。
3. 击倒40个敌人。
4. 找到狮子RYAN。

Chapter 2 level 5

还是下水道，不知道什么时候才能跑到头啊。没什么好说的，按照考拉的指示走就能到达终点。

挑战要求：

1. 1分45秒内完成关卡。
2. 找到8个收集物品。
3. 击倒30个敌人。
4. 找到狮子RYAN。

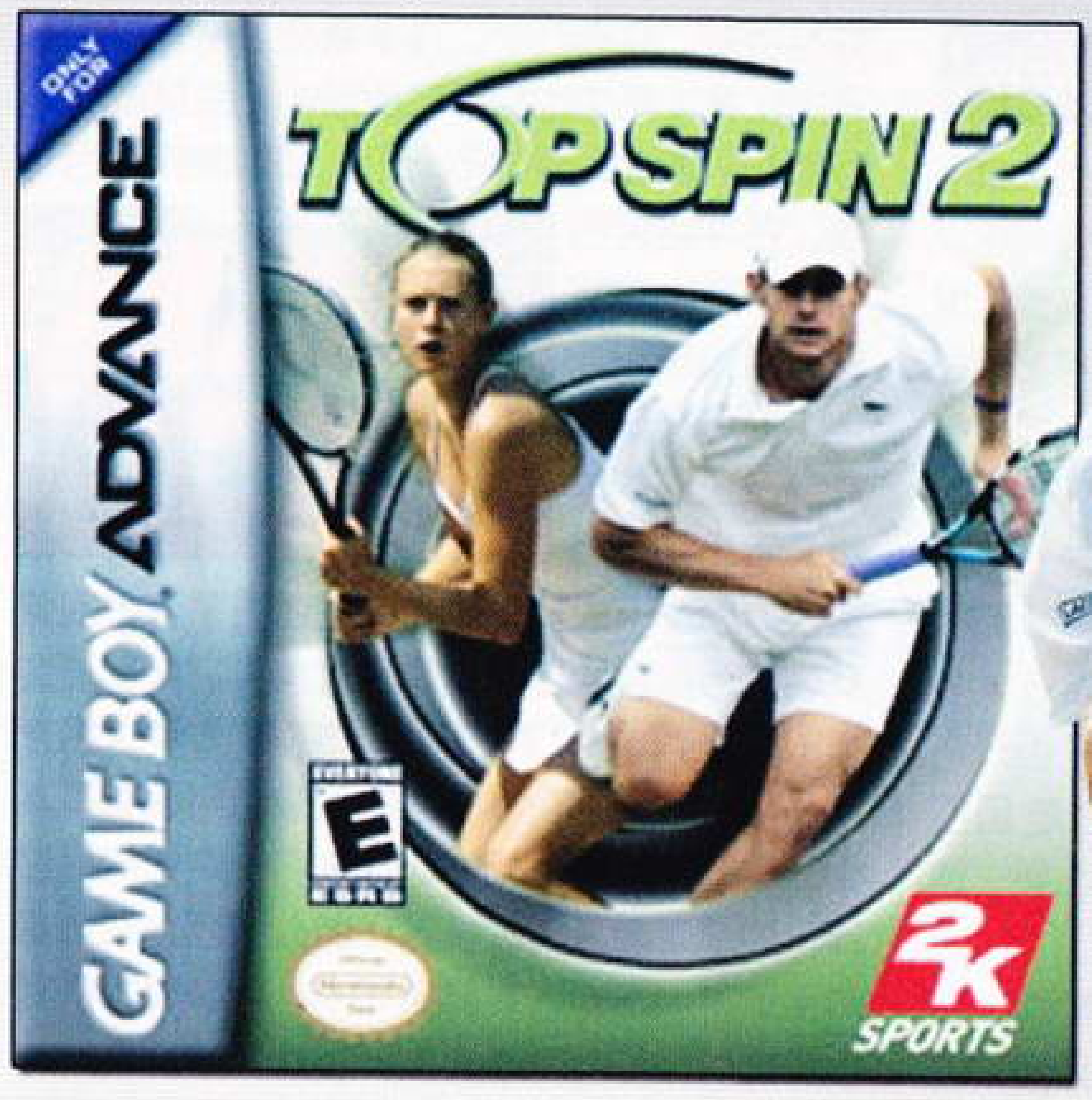
Chapter 2 level 6

终于看到尽头了，不过却碰上个看门的大鳄鱼，第一场BOSS战开始。这个关卡采用先前介绍过的狮子特殊版面。只要看准鳄鱼探出管道的脑袋，狠狠揍下去就可以了，感觉像在打地鼠。一顿狂扁后，BOSS会更换攻击方式。当那两双贼溜溜的眼睛出现在上方水管的时候，得马上蹲下。鳄鱼真是狡猾，窜过去后还会用尾巴扫一下，千万不要上当提早站起来。

好了，动物们在纽约市内的流程已经全部介绍完了，后面的关卡由于篇幅关系不能详细介绍。但是有了前几关的经验，相信再多的难题也难不倒大家了。最后衷心得祝愿各位，非洲旅行愉快！









由2ksprots推出的这款网球游戏《上旋高手2》，同时拥有GBA、NDS和X360三个版本。在GBA游戏匮乏的今天，这样一个无论是授权还是画面方面都有着不俗品质的游戏，的确能给体育玩家们带来一丝惊喜。

操作方法

RISK L+A R+A TOPSPIN
DROP L+B R+B LOB
PAUSE START A SAFE
SCORE SELECT B SLICE
A OK

上旋高手2
TOP SPIN2

◆2K SPORTS◆SPG◆2006年4月2日◆美版
◆1～2人◆自带记忆功能◆128Mb◆29.99美元
◆对应GBA专用通信对战线◆推荐玩家年龄：全年龄 **GBA**

十字键	控制移动	L+B	近网球
A	普通发球／普通回球	R+B	高球
B	侧旋发球／削球	R	大力发球
L+A	抽球	SELECT	菜单
R+A	上旋球	START	暂停

由于是GBA版本，游戏的操作相对进行了简化，回球的时候只要站位不是太靠边，一般都可以接到，很容易上手。发球有三种，第一种普通发球和第二种侧旋发球发动后都会出现一个能量槽，看准时机再次按下相应的按键就能控制发球力度。大力发球比较特殊，它没有能量槽，只能看准球到中间击球位置时按下，如果成功的话威力很大，但如果不加练习则会造成发球失误。

能力值表

本作每位球员都有对应的7种能力值，这个数值在自由模式中是隐藏的，而在生涯模式中却可以看到，每个能力最高等级为5星，它们分别是（如右表）：



FOREHAND	正手能力（影响球员正手球的能力）
BACKHAND	反手能力（影响球员反手球的能力）
VOLLEY	网上能力（影响球员网前截球的能力）
SERVE	发球能力（影响球员发球的能力）
POWER	力量（影响发球和回球力度）
PRECISION	控球能力（影响球路和落地位置的精准度）
SPEED	球速（影响发球和回球速度）

自由模式(Play Now)

在这个模式里，玩家可以快速进入单人或多人的对局中。其中EXHIBTION是对战模式，可以选择和电脑对战或是通过GBA对战线和其他玩家联机对战，可惜这个游戏不支持双打，最多只能加入一名玩家。TOURNAMENT是杯赛模式，要连续挑战多名选手，最终取得一个杯赛胜利。

进入后选择任意一个模式后都会进入比赛设定画面。可以选择对战局数(GAMES)和回合数(SET)如果想快点结束比赛就不要选太多局啦。Deuce和Tiebreak分别是选择是否开启平局和是否开启抢7局。最后两个是场位(POSITION)和难度(DIFFICULTY)的选项，游戏在最高难度下也是很有挑战性的。

设定完毕之后会切换到场地选择画面，右上是杯赛的标志和名称。本作收录的杯赛和场地相当多，共有21个，几乎囊括了所有国际著名的比赛，其中也包括了我国的上海挑战赛，但最初只能选择其中的十个。场地制作相当精致，各种场馆的特色都最大限度得反映出来。



接下来是选择自己控制的球员，本作在球员授权方面是下大功夫的，甚至还请了著名网球女选手莎拉波娃作为游戏的代言人。最初能选择的球员有8名，而总共收录的球员有24名之多。每个球员都有其各自的头像和与现实基本相仿的能力数值，相信网球迷们一定觉得很过瘾。如果是单人对战模式，那么你还必须选择对手球员。在双人对战模式中，则必须等待对手选择完毕后，才能正式开始比赛。





生涯模式(GAREER)

可以自己创造一个球员，并且培养他，直到获得所有世界比赛的冠军。这个模式是游戏中最吸引人的地方，亲眼看到自己的球员成长，能够带来很高的成就感。

第一步是创造阶段，游戏最多可以同时建立4个球员记录，按L+A可以消除以前的记录。进入一个空白档后首先是性别、肤色和国家的选择(当然要选中国啦！)。接着还有外观方面的选择，可以按照个人喜好自由调整。然后是球员风格设定，有执拍方式和发球动作两个个性选择，最后就只差输入一个响亮的名字。

全部完成后，就可以正式进入生涯模式了，所有的杯赛都显示在了一张世界地图上，按A键选择后会跳出所需挑战对手的资料、照片，以及他的世界排名，别被那些高手的名字吓怕了，沉着地迈出你网球生涯的第一步吧。不过大多数杯赛开始都是锁着的，随着游戏进度的增加，杯赛会不断解锁，使比赛更有挑战性。

每个杯赛完成后，球员都会获得一笔资金和一些经验点。资金可以在美洲的商店内购买不同的外型，满足了大家收集的欲望，有些外型也需要比赛才能开启。在地图上按SELECT键可以进入HOME菜单，里面能够看到球员现在的能力、状态，并且可以通过使用经验点增加球员能力。努力把自己创造的球员培养到最强吧。另外，自由模式的所有隐藏要素也都是通过这个模式开启的。



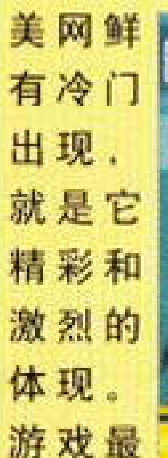
部分场馆介绍

在所有外部要素中，球场无疑是最重要的一个方面。硬土场地球速和转速等相对普通，很容易掌握。而红土场地球速则要相对慢得多，有时要打上好几个回合才能分出胜负，利于底线对抗。温布尔顿的草场比较特殊，球速比一般场地要快，而且球路变化也相对较多。

亚瑟艾许中心球场

可容纳人数	23500人
地点	美国纽约
举办比赛	美国网球公开赛
场地	硬土

介绍 这个场馆落成于1997年，它的出现取代了当年路易斯·阿姆斯特朗球场，成为了美国顶级国家网球运动中心。它曾经多次成功举办过美国网球公开赛，并且留下了一些经典的回忆。


美网鲜有冷门出现，就是它精彩和激烈的体现。游戏最初就可以选择它。



罗兰·加洛斯球场

可容纳人数	15059
地点	法国巴黎
举办比赛	法国网球公开赛
场地	红土

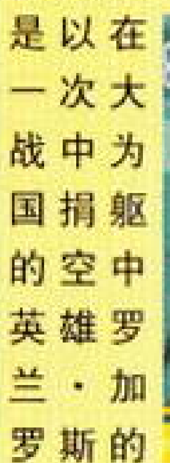
介绍 法国网球公开赛始创于1891年，比温布尔登网球锦标赛晚14年。对于举办法国公开赛的罗兰·加洛斯球场来说，红土场地本身就是一种挑战。想要驾御它也必须费一番功夫。获得这个公开赛桂冠的选手也与温布尔登赛冠军一样名震世界。每年的冷门比赛几乎都在这里爆出。1989年的法国网球公开赛，17岁的亚裔选手张德培爆出了八十年代最大的冷门。他先后挫败了伦德尔·埃德博格，成为这个公开赛最年轻的单打冠军，也是第一位亚洲选手获此殊荣。



罗德拉渥尔体育场

可容纳人数	15000人
地点	澳大利亚墨尔本公园
举办比赛	澳大利亚网球公开赛
场地	硬土

介绍 澳大利亚网球公开赛是四大公开赛中最迟创建的赛事。刚开始举办比赛是使用草地网球场，到1988年才改为硬地网球场。1968年，国际网球职业化后它被列为四大公开赛之一。在1972年，这项赛事为了吸引更多的观众，定在了澳大利亚的大城市墨尔本举行。举办澳大利亚网球公开赛的罗德拉维尔体育场是一个位于墨尔本公园中心的封闭圆形体育馆，落成于1998年。它


是以在一次大战中为国捐躯的空中英雄罗兰·加罗斯的名字命名的。也是游戏最初可以选择的场馆之一。



温布尔顿中心球场

可容纳人数	14000人
地点	英国伦敦
举办比赛	温布尔顿公开赛
场地	草场

介绍 温布尔顿公开赛是所有网球比赛中最著名的一个，也是现代网球史上最早的比赛，由全英俱乐部和英国草地网球协会于1877年创办。首次正式比赛在该俱乐部位于伦敦西南角的温布尔登总部进行，名为“全英草地网球锦标赛”。温布尔顿中心球场也是全英格兰网球运动的最主要集中地。它始建于1922年的独特的草场使得只有最有经验的选手才能获得胜利。在生涯模式中，在此站碰到的都是顶级网球高手。



文 ChinaGba genius 编 铭风





以触摸代替按键操作的侦探类游戏《小泽里奈》在NDS上登场了！玩家要扮演侦探新人小泽里奈在这个亦真亦幻的童话世界里对神秘案件展开调查。游戏的画面非常清新，3D渲染的画面加上卡通漫画的风格给游戏增添不少乐趣。此外配合游戏优秀的音乐，会让你的探案过程轻松又愉快。



おさわり侦探 小澤里奈

◆Success◆AVG◆2006年4月13日◆日版

◆1人◆自带记忆功能◆128M◆4800日元

◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

NDS

序章 侦探讲座

● 地点 りなの部屋 ●

“滴滴滴……滴滴滴……”

清晨的闹铃把里奈叫醒了，伸个懒腰，先和床头的蘑菇同伴打个招呼吧！刚想出门却发现门被反锁上了打不开。“小姐，早上好！”突然一个陌生的声音把里奈吓了一跳，顺声找去，原来是在房间右上角的受了魔王的诅咒变成的玩偶正在说话。里奈的父亲把侦探所的工作交给她已经快一个月了，可是在这期间里奈还没有完成任何一项任务，作为管家的它有些着急，接下来正式进入“游戏指南——ウキウキ侦探讲座”，而要完成的任务十分简单，“离开房间”。(这跟侦探有什么关系……）选择“必要”进入游戏说明。

● 搜 查 ●

搜查的基本要领在于调查和询问，调查现场、收集证言，通过触摸屏幕调查感觉比较特别的场所，对话时也是相同的办法，只要点击对方即可。

搜查开始。点击屏幕时游戏画面上会出现光圈，里奈会向此方向移动，如果点击的是某些道具的话里奈会自动对其进行调查。任务是脱出部屋，那么先找钥匙吧！在部屋中走过地毯时里奈突然感觉有些异常，调查地毯，里奈突然想起了《心地图鉴》的事情，不过眼下还是先进行调查。掀开地毯一角，看到一块绿色的“宝石”，点击绿宝石，里奈弯身捡起宝石，第一个道具入手！此时人偶会讲解道具的使用方法。

● 道 具 ●

获得道具后会出现在屏幕下方的道具栏内，点击道具，会出现圆框将道具包围，表示道具被选中，此时再点击屏幕上对应的场所就可以自动使用道具了——如果道具无法在点击的场所使用的话选择框会自动消失；而如果要在选择道具的状态下返回调查状态，只要点击屏幕下方左侧的第二个手型标志即可；在选择道具后再次点击道具，就会进入道具说明画面，在道具说明画面下点击道具可以对该道具进行调查，要退出的话只要点击下方最左侧的返回即可。

继续在屋内调查，发现玩偶旁边的桌子上有一个奇怪的“宝石箱”，调查并获得后玩偶开始讲解道具与道具的联合使用方法。

● 联 合 ●

首先进入道具画面，然后点击选择要使用的另一个道具，最后在道具画面的对应位置点击即可自动将两者进行结合。

按照上面的步骤双击道具栏内的宝石箱打开道具画面，点击选择绿宝石，然后点击一下宝石箱上骷髅空出的眼睛部位，宝石箱的机关解除，点击宝石箱面上那个发光的按钮，终于找到隐藏在宝石箱里的钥匙了！返回部屋画面，选择钥匙以后点击房间的门，成功开启，部屋脱出完成！这时自己的蘑菇人搭档也起床了，两人一起出发吧！

刚出门就看到等候在门外的管家，听他说要取得侦探协会的认证必须要解决四件困难事件，还真是头疼呢……不过怎么才能接受委托呢？管家解释道，只要点击房间内的电话就可以接受到新的委托了，任务了解，在接受委托之前先保存一下游戏进度吧！（说明：至此游戏第一次自动保存，画面上方像册下面的回收框是删除游戏进度的，慎用。）与自己的蘑菇同伴对话后，《心地图鉴》追加，接下来就可以接受委托了。点击左侧茶几上的电话，第一任务“强夺”，触摸侦探小泽里奈出发了！



第一话 强夺

这是一个明月之夜，正当真奈美（まなみ）在公园里开心地散步时，突然发现自己背后出现了一个头戴纸袋的奇怪家伙……

早茶时分，正当管家向里奈讲述关于良恶评判的时候，突然门铃响了，委托人真奈美急匆匆地走了进来。不过着急的她似乎有些思维不清，说了一阵也没把委托说清楚……正在这时又闯进一人，原来是性急的千岁（ちとせ）听说有事件发生也来凑热闹了！一阵喧嚣之后众人才想起委托还没有说明，不过富有艺术细胞的真奈美又唱起了歌，这可把千岁急死了。

“梦……我做了很开心的梦，可才做到一半时梦突然终止了……我觉得有人偷了我的梦，因为我再也做不出那种快乐的梦了……拜托了，帮忙抓到这个偷梦的小偷！”听完委托，感觉是天方夜潭的千岁失望地打道回府了，不过为了一年份的“宿题”，这个任务就由里奈来完成吧！首先对委托人进行询问“梦见了什么？”回忆完在公园里遇到纸袋人后追加结束选项。询问完毕后真奈美先告辞了。

要抓住梦之小偷当然要先睡觉，来到房间左上方管家的房间，与之对话得知现在要完成协助调查的睡眠药还缺少几个材料。缓冲材（睡觉时保持头部姿势的……枕头）、香料和点心。回到里奈的部屋，在蘑菇助手的提示下开始寻找材料——在右下方书桌上的书里找到了香料“押し花”。接下来出门调查——先去真奈美居住的宿屋“アパート”找找情报。敲响第一扇门，与走出的管理员对话后进行询问了解到这里居住的房客的习惯以及近期出现的特别状况。来到102号房间，这里是真奈美住的房间，调查床上的枕头，作为证物之一“マクラ”获得。走出宿屋，商店街此时可以进入了，先走进右上方的点心屋，与店长对话，既然缺少的素材中有点心，那么先“购买”吧！而且这里的蛋糕很好吃的样子，据说吃了这里的美味蛋糕会做美妙的梦哦！“ショートケーキ”入手（对话时选择“情报”中“梦”时服务员同样会推销）。与这里正在用餐的鲨鱼先生对话，询问第一项时得知在“芝刺青居”有人在卖梦？不过貌似鲨鱼先生不怎么喜欢做梦。商店街左侧是洋装店，不过这里的女店主十分讨厌侦探，不耐烦地打断了询问。



素材收集完毕，回到事务所，对管家使用道具枕头、押花和蛋糕把它们交给管家，之后就可以退出房间等待发明的完成了。一阵电光乱响之后再次进入房间与管家对话，发明完成，调查下面桌子上的新型睡枕，“梦共有装置”入手。带着枕头来到宿屋的102室，刚与真奈美对话楼上就传来了跺地板的声音，看来两家的关系不太好啊，上楼来到203房间，原来住在

这里的是洋装店的老板！刚询问完她住在楼下的真奈美又开始唱歌了……回到102房间，把新型枕头放置在她的床上，与又一次风风火火赶来的千岁对话忍受住她的超大嗓门，调查新型枕头，三人一起进入了梦乡。在机器的帮助下三人进入了相同的梦境，纸袋人的情形重现于眼前。醒来的里奈确定地说："梦，被偷走了……"

回到事务所，管家提醒里奈："能够偷走别人的梦的人，肯定能够使用进入他人梦境的神秘技能'梦步'，但只有魔术师才能够做到——幻视馆的オカルト正是这方面的专家。"来到商店街，位于洋装店右边的幻视馆可以进入了。选择占卜时里奈请求能够进入梦境，不过占卜师告诉里奈想进入梦境要获得两个材料：梦菇与包装纸。据说梦菇是点心店中常用的材料，转身来到点心店，与店长对话选择第一项询问梦菇的事情，但店长告知今日的蘑菇全部被洋装店买走了——好在点心店里的试供品"キノコクッキー"是用梦菇制作的，调查下方台子上的试供品后"キノコクッキー"获得。来到洋装店，这里的店长还是爱搭不理的样子……调查下方货架上背对的小熊玩偶，买下后进入道具画面将小熊从包装袋中取出，"纸袋"和"めいぐるみ"获得。买过东西了，可以以顾客的身分再次与老板对话进行询问了。占卜师提示的



物品拿全了，再次来到宿屋，走上二楼走到最左侧，打开纸袋的道具画面，选择蘑菇烧装入纸袋，再把纸袋放进楼道尽头处的烘箱里，香喷喷的蘑菇烧出炉了！回到里奈自己的部屋，双击纸袋食用蘑菇后里奈进入了梦境……来到梦中的宿屋，正当里奈要打开102的房间门时，纸袋人突然从房里冲了出来！找过了公园、商店街和管家的房间，可是一个人都没有，纸袋人和大家到哪里去了？回到里奈的房间，她又睡了过去……一觉醒来，原来是自己成功进入梦境了！和管家对话了解到原来是因为自己睡觉的时间过早，所以才没有见到还没有睡觉的大家，还是等到大家都睡觉的时候再一起解决事件吧！

来到公园，在这里与努力睡觉、在梦中召唤怪兽帮忙的千岁打过招呼获得提示（选择第二项），在右边的地上捡到"虫取り网"，不过是个漏的……选择漏网，然后点击身后店铺上面的蜘蛛网，修补完成！用补好的网回到公园左侧抓住地上的蝴蝶，能让人产生睡意的"ちょう"入手。对这几位"目击证人"使用蝴蝶：公园里的陌生人、商品街的陌生人、宿屋的管理员以及里奈的管家，四人都决定早睡后回到里奈的部屋，再次吃下纸袋中的梦菇烧后进入梦境。这次刚来到宿屋就遇到了夺门而逃的纸袋人，追到商品街，这里的路人说见到了纸袋人！推开虚掩的洋装店门，调查换衣室的布帘，传出有人唱歌的声音。里奈拉开布帘，里面只有一堆衣服，调查衣服，那竟然是真奈美的服装！正在这时天亮了，梦境的纸袋人又逃走了……

为了弄清服装的事情里奈再次来到宿屋102室，不过真奈美告诉里奈自己的洋装丢失的时候，楼上的服装店老板似乎很不耐烦——来到203室，无论里奈怎样解释也没有把门叫开，但事情就发生在服装店，这里面一定有蹊跷！（两项都选择后追加结束选项）回到里奈的部屋，再次使用纸袋进入梦境，来到宿屋二层，通过右边的门进入天台，在蘑菇助手的提示下点击门把门关上，在门后获得坏气筒"空气入れ"，带着气筒回到事务所，把气筒交给管家进行修理，一阵乒乓乱响后再进入房间，从桌子上获得已经修理好的气筒。来到宿屋，把管理员从房间里叫出后对其使用气筒灌气……接下来点击自己的蘑菇助手派他进去拿钥匙，"合键"获得。用钥匙打开203房间，调查上方桌子上的

服装，和真奈美的衣服很像但却不一样，这时听到楼下传来呼救声，纸袋人又出现了！先来到宿屋门口点击出口处关上门以防纸袋人再次逃跑，这时纸袋人从102室跑了出来，眼看出口被封锁，纸袋人扭头跑上二楼，追到二楼的天台上，在管理员和里奈的步步紧逼下纸袋人竟然从楼上跳了下去！虽然这是在梦中，但毕竟是女孩子，里奈不由害怕起来，接下来还是交给管理员吧，用小熊头上的尖顶刺破被充气的管理员，一阵乱飞后从空而降的管理员压在了纸袋人的身上，命中！而令所有人都没有想到是是，在纸袋面具下露出的竟然是点心店长的面孔……

早上醒来，带着满腔疑惑的里奈来到点心店询问店长为什么要偷梦，原来点心店的最高作正是用真奈美的梦做成的……向店长询问了进入梦的方法后，店长把一块新的蛋糕交给了里奈，带着这块蛋糕来到宿屋，先到203室向洋装店店长解释一番后，好心的店长把自己的新洋装交给了里奈，说是作为礼物了！回到102室，向真奈美说明了情况后把蛋糕和衣服交给她，真心喜欢蛋糕的真奈美不仅原谅了店长，还说如果能让大家吃到这么美味的蛋糕，她也很高兴自己的梦能帮上忙了！

晚上，把这神奇的盗窃经过记录在了调查报告书上，里奈向着目标前进了第一步。

第二话 失踪

正当喜欢音乐的真奈美在商店街散步时，突然被一阵美妙的音乐所吸引，原来是一个陌生人的音乐箱传来的声音，跟随着这位陌生人，真奈美走向了一个灯火辉煌的地方……

又是一个平静的早茶时间，当管家正在介绍自己的新发明“火龙式万能茶壶”时，门铃响了，这次的委托人是宿屋的管理员。听他说，住在宿屋的真奈美有好几天都没有回去过了，



而且这次好象出了什么事情的样子……在千岁的捣乱后开始询问，里奈提出要去现场查看（询问两项后追加），于是管理员在临走前留下了真奈美房间的钥匙，“合键”入手。

来到宿屋，用钥匙打开203房间，却发现没有锁门。进入房间的里奈大吃一惊：房间里一片狼藉，窗户也被打碎了。调查地面的相册和手帕，“ドルバム”、“ハンカチ”入手；随后里奈又在桌子一角上发现了一张点心店的“预约券”，作为证物带上。调查完毕，发生这种事情当然应该先通知管理员，和管理员对话后两人再次进入房间，不过在他看来似乎只是一般的偷窃……来到隔壁101房间，向这里的人询问情况，不过他只告诉里奈最近有演剧要上演。离开了宿屋来到商店街，刚来到广场就看到千岁正在这里忙活着。调查水池前的寻人启示板，获得“写真”，想起刚拿到的相册上刚好缺少一张照片，打开相册，把“写真”贴在相册左上方的空白位置，没想到竟然正好合适！向发布寻人启示的千岁询问后对她出示手帕，她一眼就认出了手帕，却还不承认自己进入过房间；再向千岁出示贴好写真的相册，这下她慌了，在身边的箱子里翻了起来。等她忙活完毕后调查她的身上，里奈发现了一个贴着真奈美名字的香蕉“バナナ”，向千岁出示香蕉，恼羞成怒的她为了毁灭证据把香蕉吃掉了，但是标签仍然贴在被丢掉的香蕉皮上，调查香蕉皮“バナナの皮”捡起后再次向千岁出示，眼看瞒不过去想要逃跑的她又一脚踩上了香蕉皮……向滑倒躺在地上的千岁询问，这次她终于承认了因为自己没有钥匙所以只能破窗而入，留下一堆被破坏的痕迹……捡起地上的香蕉皮带上，接下来去洋装店拜访住在真奈美楼上的洋装店店长，她告诉里奈这两三天终于安宁多了，不过她也对真奈美的消失并不知情。在临出门前，她提醒里奈去点心屋问问看；来到点心屋，这里的店长也有两三天没见过她了，问问这里的顾客吧。把相册出示给正在吃东西的鲨鱼看，这个色咪咪的家伙原来已经注意真奈美很久了，询问他时得知真奈美跟着自鸣琴演奏者ルゴール一起走了。

获得了新的线索，回到大地图，看到新地点“プラネタリウム（午刻星界研究所）”开启了，来到这里，看到一个小女孩和那个自鸣琴演奏者ルゴール都在这里！先询问小女孩，先向小女孩出示相册，但是她看也没看就说“自己什么都不知道”，跑进了研究所里。一旁的ル

ゴール反而开口了："我见过她……跟随着悠扬的歌声，迷失在被怠惰支配着的黄昏之街……一个白天也满天繁星的幻之世界……"留下这奇怪的话，他就再不说其他的事了。先进入研究所内部调查，一进门就看到穿着风衣的コヘル（此处剧情引发不能的朋友注意广场上的香蕉皮是否捡起）。上前向他询问关于刚才的小女孩的事情"ちいさな女の子"，继续询问关于星的问题"星？"，选择"ある"获得入场券"フリーパス"，向风衣男出示入场券，他告诉里奈，午刻星界研究所是研究星象的地方，通过太空望远镜即使在白天也能够看到满天的繁星。正好里奈突然想起刚才门口处听到的话时，放映时间到了，风衣男一边说着"流星群"一边走进了放映厅，里奈也赶紧跟了上去。同左边第二个认真看电影的人对话后出示相册，可是正在他似乎想起什么时大厅暗了下来，电影开演了。没办法，等到电影结束放映时里奈发现刚才的那人已经不见了，这可怎么办？在右侧的地面上发现一张纸片，调查一下原来是刚刚离开的人落下的名片，"名刺"获得——占卜师？按照名片上的提示来到商品街的幻视馆，对门口的护卫出示名片后进入。把相册出示给占卜师，拜托他预测真奈美的去向，占卜师经过占卜，告诉里奈两个要素：石中、5点。什么意思呢？调查一下房屋里右下角的纸筒，"ポスター"入手，在道具画面下展开图纸，原来是星运图"星のポスター"。带着疑惑走出幻视馆，时间已经不早了，今天还是按返回事务所吧！

第二天一早起床，部屋的床头柜上多了一个第一话时买到的小熊，虽然不知道有什么用还是先带上吧！来到客厅，刚要出门时被管家叫住，他为小姐准备好了早餐，跟着他来到管家的屋里，把桌子上已经精心准备好的特制三明治"サントウィッチ"拿起来，喂给自己的蘑菇助手；接下来还需要一点喝的，回到客厅，把茶几上博士发明的火龙式万能茶壶"ティーホット"带回房间交给管家，经过一点时间的准备就可以出发进行调查了！

来到商店街的洋装店，碰巧遇到研究所的风衣男和小女孩在挑选衣服和玩偶，可是一看到里奈，他们匆匆地赶快付帐走掉了。上前询问店长，他们买的衣服并不是给小女孩穿的，而小女孩非常喜欢的玩偶却始终不让买，这是为什么？跟着他们来到午刻星界研究所，看到小女孩又一个人坐在那里了，想起刚才在洋装店



的情形，里奈把小熊玩偶出示给她看，小女孩这才跟自己的玩偶说道自己有些饿了。来到商品街的点心店，和店长对话得知现在正在出售特制蛋糕，想起千岁落在现场的点心店"预约券"，拿出来交给店长，特制蛋糕套装"チョコクッキー"获得！点击纽扣打开包装袋，又获得了漂亮的缎带"リボン"，用这个来装点一下小熊——把缎带寄在小熊身上，获得可爱的熊布偶"かわいいめいぐるみ"。再次来到研究所门外，把蛋糕交给女孩，她开心地告诉里奈，自己非常喜欢那个人型玩偶。里奈把刚刚获得的可爱小熊也给小女孩看了之后，她非常高兴地要和里奈交朋友，还吵着要带里奈去秘密部屋玩，但就在这时冒冒失失跑来的千岁却把小女孩吓走了……还不知道发生了什么事情的千岁告诉里奈，感觉门口的那个ルゴール有些怪怪的，尽管他不说话，但只要用金钱收买他就好办了。不过里奈目前还没有可以使用的小钱，先去商店街转转，调查一下自动贩卖机，发现一枚剩下的硬币"コイン"，不过有些脏啊……用手帕来擦干净。找到了硬币，回到研究所，把硬币交给千岁，买通的任务就交给她了！可是冒失的千岁竟然一不小心把硬币掉进了自鸣琴中，自鸣琴的声音变得异常起来，愤怒的ルゴール走进了研究所。

作战失败了，还是去跟人家道歉吧。进入所内，用星运图支开拦路的风衣男，在上映室外看到正在沙发上修理自鸣琴的ルゴール，为了让

他安心修理，里奈用茶壶给他沏了杯茶，在里奈的帮助下硬币被顺利地取出来了，ルゴール回去继续演奏音乐了，里奈从他离开的座位上拿到了他留下来的镊子“ピンセット”。进入放映室，看到悠闲的千岁，大声喧哗的她立刻引来了ルゴール的注意，不过没有找到声源的ルゴール又再度出去了。走出放映间，在右侧的门附近看到冒火花的地方，本想使用镊子进行修理的里奈却触电了，整个电路也因此烧掉了，放映室暗了下来。跟着闻讯赶来的风衣男进入里间的制御室，趁着黑暗里奈躲进了房间右下角的大箱子里。电路修复了，里奈从箱子里钻了出来，调查右边的墙壁发现暗墙，而在里面的房间中里奈看到的是——被小女孩当成玩偶的真奈美！正在这时风衣男又来了，匆匆躲进箱子的里奈避过一劫，再次调查暗门，里奈竟然听到自己将会成为小女孩的新的朋友玩偶！风衣男离开了，但是现在只能靠自己来救自己了——上前调查中间机器上的使用说明，里奈发现了很重要的信息“严禁灰尘”。这下想到办法了！里奈把蘑菇助手放在通气孔处，蘑菇助手放出的孢子立刻让机器陷入了异常。走出制御室，看到占卜师和风衣男正在上映室中对峙着，占卜师说是星即将陨灭，而风衣男却说是超新星即将诞生，不过最终还是占卜师说的是正确的，星陨灭了。失败的风衣男无力地呆在了那里。趁这个机会解救真奈美！返身进入秘密房间，把可爱的小熊交给小女孩吸引她的注意力，她提出要玩捉迷藏，并询问里奈要扮演哪一方——选择找的一方“あたしがおにだよ”，终于把小女孩支开了，趁这个时候拔下屋子左侧的控制机器电源插头，点击真奈美叫醒昏迷的她，接下来就是逃跑了！小女孩追了上来，从上映室左侧的门逃出，却遭到了两面夹击！到此为止了吗？情急下里奈向风衣男扔出还带在身上的香蕉皮，这招果然好使，他一脚踩在香蕉皮上摔倒在地爬不起来了。趁这个机会赶快抓紧时间跑出研究所，终于和真奈美一起成功脱逃了！而身后留下的，是ルゴール空灵的自鸣琴声和小女孩撕心而孤独的哭声……

今天的调查报告书上多了一颗“星”的记录，里奈，还有很长的路要走哦……

第三话 未还

真奈美在冰天雪地的溜冰场游玩时，发现在地面上有几个亮晶晶的东西……

门铃响了，还没等管家去开门真奈美就急匆匆地冲了进来，嘴里还不住地叫着“大事件”，谁知一听到“大事件”，千岁从天而降，又是一阵骚乱之后真奈美终于开始了事件讲述：她在溜冰场看到了雪之妖精，眼看春天就要到了它却回不去妖精王国，所以想请里奈帮忙。为什么她每次都是这么稀奇古怪的请求……向真奈美询问了关于雪精灵的事情时，她因为雪精灵要消失的事情哭了起来。管家说可以制造机器来帮忙，于是真奈美先回去了。来到管家的房间，和他对话得知这次要制造的是“人工降雪机”，不过还在构想中，里奈还是先出去调查一下吧。

为了见到传说中的雪精灵来到公园，进入入口处不远的SKATING溜冰场，一进门就看到正在与雪精灵说话的真奈美，可是为什么里奈却看不到听不见呢？按照真奈美说的“使劲、使劲集中意识去看”，里奈调查了她左边附近的地面，突然发现在她身边出现了奇异的闪光！向真奈美询问关于她看到的雪精灵的事情后，里奈想到能不能找溜冰场的管理员帮忙呢？来到冰场左边敲响冰堡的门，海豹管理员走了出来，询问关于溜冰场的“スケート场をやめるわへ”，并在接下来询问“续けて”，里奈向海豹告知了关于被困在雪场的妖精的事情。说明完毕后“妖精を见せる”追加，带着海豹来到看到闪光的地方，可是不论海豹怎么努力也无法看到闪光。奇怪了……找真奈美问问到底怎么回事！走出溜冰场，在公园右侧的湖边看到正在晒太阳的真奈美，选择“来て”带着她返回溜冰场，可是海豹似乎因为等不及已经回屋了，而它把暖身片掉在





了地上，调查后“使い舍てカイロ”入手。打开暖身片的道具画面，反复点击后它终于热了起来，把暖身片交给冻得发抖的真奈美，返身去叫海豹来看雪精灵，但是真奈美却告诉里奈大人是看不到雪精灵的……海豹觉得自己被耍了，很生气地回到了自己的冰堡……没办法了，先回事务所看看管家的人工降雪机制造好了没。来到事务所管家的房间，告诉管家看不到雪精灵的事情，管家解释说，想见到精灵有两个条件——相信精灵存在并且拥有一颗纯洁的心，而大人已经失去了这样的条件所以才会看不到。了解了情况，再次来到溜冰场，把管家的话告诉真奈美，正在这时冻得发抖的千岁也来到了溜冰场，不过似乎不满足“心灵纯洁”的她也见不到精灵啊，和她对话后她说“也许还有办法”就跑到空调下面取暖去了。再次叫出海豹管理员，向其询问“ダイエットについて”，他告诉里奈自己的肚子急痛，这时千岁又开始吓唬人了：“诅咒！这是妖精的诅咒！”但是海豹却坚信是温度太低导致的，说着还调高了空调的温度，这下可不好了，同真奈美对话，果然雪精灵因为温度升高已经受不了了，为了拯救雪精灵，作战会议开始——“提升海豹体重”，“寻找其他寒冷的地方”，“制造降雪”。可是无论选择哪一个，不讲理的千岁都会强制定下“提升海豹体重”的结果。海豹的食品都储存在门口的冰穴中，来到洞口，里奈让自己的蘑菇助手下去帮忙寻找食物（在冰洞附近点击助手），很快助手上来了，捡起他取回的东西，“冷冻食品”获得。不过一个还不够，小助手再次跳进了寒冷的冰窟，经过漫长的等待他终于上来了，这次他带上来了一堆比自己大很多的冷冻食品，不过他似乎因为长时间待在冰水里冻坏了……叫出海豹，把身上的冷冻食品交给他，本想当做晚饭来吃的海豹在千岁的激将法下大口吃起了冷冻的食物，不过吃着吃着他的身子更冷了，和海豹对话，他说自己的肚子更疼了，设定温度又被提高了……试试热的食物，从那堆冷冻食品中捡起一包，带着来到宿屋二层左侧，放入烘箱里，一会热乎的食物就做好了，拿到溜冰场给海豹食用，可是这下更糟糕了，海豹捂着肚子叫起了疼，担心的他真以为这是妖精的诅咒……捡起上方那堆食物左侧吃剩下的包装袋，在道具画面下调查被撕开的封口处，里奈竟然发现这个食品已经——过期超过10年了！向千岁出示过期的包装袋，她再一查看其他食品，过期十年的、一年的都有，病因终于查明了。原来海豹为了获得美女写真买了一堆能够中奖的食品，眼看自己的希望破灭，海豹干脆关闭了整个空调系统，这下可糟糕了！和真奈美对话，看来雪精灵已经撑不了多久了，与千岁商量后开始实行第二个方案：寻找新的寒冷的场所。妖精输送作战开始！

能想到寒冷的地方……冷藏库！来到商店街的点心屋，向店长说明了事情的经过后，好心的店长问里奈打算怎么办——选择“全部つかっちゃえばいい”，把全部的点心移出来让精灵居住。为了实现这个愿望，好心的店长决定召开一个盛大的点心派对，不过通知大家来参加的任务就交给里奈了。分别与鲨鱼、占卜师、洋装店店长、公寓管理员、202号房客、真奈美、海豹、管家、自鸣琴演奏者、小女孩、以及公园和商店街、研究所门口的三个陌生人对话之后，点心店长应该已经准备得差不多了，回到点心店与店长对话，冷藏库已经整理完毕，赶快去接雪精灵吧！回到溜冰场，和已经在那里等候的千岁对话，此时雪精灵已经急切地希望入住新家了，可是当门一被打开时，扑面而来的热气让雪精灵晕了过去……

看来雪精灵已经撑不下去了，溜冰场也在滴水融化中，和真奈美商量一下对策，她想到能不能拜托海豹把温度重新降低？叫出海豹，向他提出请求，可是却被海豹以“保护世界环境”为由推辞掉了，这是什么逻辑……转身刚想离开，却发现海豹有些饿了，看来帮他找点食物说不定能帮上忙哦！来到公园右侧的热狗店，点击售货窗口，向里面的人询问选择“买う”，当店员询问购买热狗的种类时可以任意挑选，在一阵长长的罗嗦之后终于做好了，获得

香喷喷的"ホットドッグ"。还没完，热狗还要上料，不过店前的特制调料不能随便拿，先来到商品街的点心店，从下方的台子上获得"激辛リース"调料，带回到公园的热狗店，趁店员没注意，把店前包装一模一样的特制调料交换过来，拿到"ケチャップ"了。打开热狗的道具画面，把特制酱涂抹在上面，带着香喷喷的热狗来到溜冰场的海豹面前向他炫耀，饿坏了的海豹听说就在门外有卖热狗时急忙奔了过去，跟上去看笑话！哈哈，海豹吃了店员递上来的涂上了掉包超辣酱的热狗，辣得满嘴喷火，这下该开空调了吧！回到溜冰场，果然凉了下来，和真奈美对话，看来雪精灵已经回复元气了，可他一直在喊着千岁的名字，难道……这就是妖精的诅咒？！

在商店街的水池前找到千岁，可刚告诉她雪精灵在叫她的名字，她却不以为然地走了。无奈到处都找不到她，只好回到溜冰场，可是真奈美却告诉里奈雪精灵还在叫着千岁，虽然声音小了但一直在叫着……来到公园，在热狗店前再次见到千岁，原来她还是不放心地来了，不过实在不好意思进去罢了。里奈带着她来到溜冰场，不过这位脾气暴躁的暴力女却对雪精灵发了一通脾气。没办法了，现在只剩下最后一条路可走了，那就是真奈美提出的降雪——不过哪来的雪呢？里奈忽然想起管家的发明了，返回事务所，来到管家的房间，桌子上是已经做好的"ポータブル降雪机"，有希望救助雪精灵了，带上降雪机再次来到溜冰场，先对雪精灵使用降雪机，它终于感觉好一些了，然后把降雪机交给千岁，在她的协助下雪精灵终于恢复了。真奈美告诉两人，雪精灵说天使的羽毛飘散的时候就会下雪了。为了寻找天使的消息千岁先跑掉了，随后里奈来到商店街的幻视馆，碰上冲出的千岁似乎已经找到召唤天使的方法了，而这次占卜师以"不能泄露顾客秘密"不能帮助里奈。来到宿屋，又看到千岁，她说这里的天台是进行召唤天使仪式的最好地方，不过由于管理员的戒备严格所以不好进入。这时管理员出来了，有过破门记录的千岁转身就跑掉了，他说如果千岁再敢来就要用自己的尖嘴啄她！管理员进门后千岁又回来了，可是和她对话听到声音的管理员又要来抓她！看来是没有机会了……千岁悻悻地走了。叫出管理员，里奈把身上还没吃掉的热狗交给了他，这位毫不注意吃相的管理员一不小心弄脏了衣服，当里奈指出他身上的污渍后他回屋清洗衣服去了，好机会！赶紧来到公园叫醒正在积蓄召唤能量的千岁，可是她却倒头接着睡了。回到宿屋，跟着晾衣服的管理员来到二层右边的天台，调查一下晾的衣服，看来要晒干还需要些时间，管理员先回屋睡觉了。这下没有问题了，来到公园喊醒千岁，再进入溜冰场叫上真奈美，三人一起来到宿屋天台，道具已经准备OK了，召唤开始！可是粗心的千岁竟然把咒语忘掉了，真是一肚子火……来到幻视馆询问占卜师，他让里奈去问问其他听过咒语的人，毕竟如果得来太容易的话咒语的效果会减弱。没办法了，一个个问吧。首先是研究所门前的小女孩，接下来是事务所的管家，最后在管家的提醒下回到幻视馆，向占卜师询问后他终于说出了实话：把心情放平静，用真诚的心灵去祈祷，其实根本没有所谓的咒语，只要你真的希望愿望能够实现就会梦想成真。在占卜师解释完毕后再次询问咒语的全部就可以顺利获得了。回到天台，和千岁对话后她为了避免自己出错干脆让里奈来吟唱后面的召唤咒语，这个没用的家伙——选择"ミラクル・エンジェル"、"リルラルラ"，在咒语中道具箱突然打开了，里面出现的是——穿着大天使服装的真奈美！飞翔吧，真奈美，把你的羽毛化做片片白雪！雪！真的下雪了！在纷纷扬扬的雪花中，雪精灵飞出了溜冰场，里奈终于能够听到它的声音了。向三人道过谢之



后，雪精灵重新回到了妖精世界，盼望着能够重新一起玩耍的日子，同样也盼望着冬天早一点到来……

"今天看到了传说的妖精，真奈美也不可思议地飞了起来。不过宿屋老板因为天台的混乱大发雷霆呢。期待着冬天早一点到来……"

第四话 伤害

在马戏团门前发生了事件，正当众人围观时，背后的树丛中露出了一双杀气腾腾的血红的眼睛……

真奈美在早茶时分又跑来了，经过短暂的平静后，她终于忍不住尖叫了起来，比真奈美的尖叫更可怕的是千岁又出现了……真奈美告诉里奈自己碰上了杀人事件，被惊吓的她实在不愿意想起那幅场景，先行一步回家了。不过冷静的管家认为既然镇上还没有出现骚动说不定不是杀人案。管家说的有道理，到房间里向管家询问了关于杀人案和马戏团的事情后就可以开始调查了。

当然还是先到宿屋102房间向真奈美询问相关情况，不过听她说并没有报警，而且在马戏团看到了怪影。临走前里奈从桌子上带走了邮票卡"スタンプカード"。接下来到事件发生地点看看情况。来到新地点"サーカス"，在马戏团帐篷外里奈看到了信箱，打开后发现里面竟然有一封寄给团长的信件"封筒"。信件并没有封口，里奈打开一看内容竟然大吃一惊，原来这是一封威胁信！上面用歪歪斜斜的字体写着："预告，我会按照顺序把你们全部杀死！"获得信件"手纸"。看来事情有些不妙，把信箱关上后进入馆内，千岁已经在这里了，不过看到一切平静的她觉得和自己想象的杀人现场实在相差太大，大失望的她离开了。不过这里发生了杀人案却如此平静的确有些可疑。走出帐篷，从右上方的小道进入帐篷里，在这里见到了驯兽员团长，不过询问杀人案的时候他却什么也不说。把威胁信向团长出示后他愤怒了，趁这个机会再次询问杀人事件，得知并没有出现杀人事件，而是马戏团中的团员A至今处于意识不明状态。

暂时没有任何线索了，先四处转转向各位居民打听一下关于马戏团的情报吧！里奈偶然来到商店街的洋装店门前，和店前的陌生人对话时他的话突然引起了里奈的注意："其实占卜屋的那个家伙以前是马戏团的人……"真的吗？赶快进入幻视馆向占卜师问个清楚。在向占卜师的询问中了解到，为了交租用场地的贷款，他们的工资被令人讨厌的团长压得很低；继续询问"元团员"了解到除了占卜师自己，门外的两名守卫曾经是马戏团的警卫，而研究所的ルゴール和成天在点心店吃东西的鲨鱼ブラッド以及想要忘记过去的宿屋管理员其实都是马戏团的前成员，这下终于明白为什么这个城市里的家伙个个身怀绝技了……得到了新情报，再次来到马戏团帐篷里，找到团长再次询问他关于团员的事情，当两个问题都询问完毕后千岁又来了，跟着她一起进入后台的帐篷内，调查舞台右边杀人现场的人型痕迹，这时团长进来了，对话后一起对人型痕迹再次进行调查。原来为了制造成杀人现场千岁故意在地面上制造了人型痕迹而且还做了围栏，正说着她把一卷纸带交给了里奈，"立ち入り禁止テープ"获得。可是团长却怒了，乱来！赶快清理干净！终于把地面上的纸条处理完了，和团长对话，他把两人带到了舞台的另一角，原来这里才是"杀人现场"，点击木箱上面的盒子，在

团长的隆重介绍下，里奈终于看清了：原来所谓的被害团员是只跳蚤……彻底失望的千岁转身走了，接下来就看里奈的了。这些跳蚤似乎在说着什么，但是声音实在太小了听不清。这时里奈看到台下有个喇叭，走出帐篷从正门进入，在前台的上方调查留声机，喇叭“らっぱ”获得。对着跳蚤盒子使用喇叭，这下能听清跳蚤说的话了，听过了清醒的三只跳蚤的对话后，走出帐篷再次与团长对话，可以了解到更多与马戏团创始有关的事情。

想起来关于马戏团“元团员”的事情，不妨去找那几位问问情况吧！来到点心店，鲨鱼一如既往地在这里吃东西，把信封交给他看后他会问为什么信封会在里奈手里？看来他知道这个信封……想起从真奈美获得的点心店的邮票卡，还差一张，现在信封上的那张邮票不正好可以用上吗？打开信封画面揭下邮票贴在邮票卡的空白处，完成了！可以获得豪华赠品了！把完成的邮票卡交给点心店长，滑稽布袋“わらいぶくろ”获得。这东西有什么用……先拿正在吃饭的鲨鱼先生试试，但没想到看到小丑图案的鲨鱼不仅没有笑出来反而暴怒了！没办法了，现在只能去问问发明师的管家是不是知道什么了……把笑袋交给管家后他给了里奈一块电池说是能帮上忙，获得“干电池”。想起在跳蚤盒里看到过电池盒，不知道有没有什么关系。赶到马戏团的帐篷内，调查跳蚤盒子，在左侧果然看到了电池盒，把干电池安上去，拨动一下电池盒上的开关，跳蚤的影子被放大映在了屏幕上，这样应该就没有问题了。返回宿屋102室向真奈美报平安吧！告别了总算放下心来的真奈美，再次来到马戏团，进入帐篷内发现团长不在那里了，赶快进入后台，与团长对话后得知又有只跳蚤被打成重伤了……调查跳蚤盒后分别与四只跳蚤对话，终于有一只揭发是不良跳蚤干的好事！得知真相的团长愤怒地把只会嫉妒别人技术的不良跳蚤关进了“调教部屋”，与团长对话后本次跳蚤受伤任务顺利完成！再次来到宿屋102室把详情告诉了真奈美，她开心地唱着歌出去了。返回事务所时看到管家正在等待着里奈的归来，四个事件解决，向侦探协会报告后就可以成为真正的名侦探了！

游戏到此正式通……等等！正当里奈在房间里时，真奈美突然冲了进来！事件没有结束！

听过了管家的建议后再次来到马戏团，直奔后台帐篷内与已经在这里等候的团长打过招呼，原来是被关在调教部屋的不良跳蚤想要自杀！调查一下跳蚤盒子，右边的调教部屋什么声音都没有，难道它真的已经自杀了？赶快拜托团长打开部屋的箱子，里奈看到不良跳蚤也被打成了重伤！调查一下不良跳蚤的伤势，里奈突然感觉到其他的跳蚤岂不也处于危险状况中？与团长对话，再次调查跳蚤箱，可是右侧的调教屋似乎很结实的样子，为什么会受伤呢？继续调查左侧的避难屋，这里是跳蚤们避难的宿舍，当两只仍然健康的跳蚤带着伤员进入房间后，在房间的门后看到了另一只受伤的跳蚤……调查过三只受伤的跳蚤、避难所和密室后，为了找出犯人，里奈走出了马戏团。

来到商店街，在水池旁边看到千岁，告诉她这是“密室事件”，千岁再次兴奋了起来，可千万别捅什么漏子啊……赶回马戏团，看到拦在路中间的团长，他告诉里奈发现了奇怪的二人组，不过已经很长时间没有睡觉的团长说着打起了瞌睡……辛苦他了……进入后台帐篷内，原来团长所说的奇怪的二人组是千岁和真奈美，在她们的提示下调查跳蚤盒里的不良跳蚤，它迷迷糊糊地说天摇地动，世界就要毁灭了……什么意思？是地震吗？向千岁询问时真奈美却打起岔来，受不了这搞笑二人组……再次调查跳蚤盒，这时跳蚤警察从避难所里出来锻炼了，调查一下避难所，从里面发出一阵大笑，原来最后剩下的跳蚤正在高兴自己成为马戏团惟一的明星跳蚤了，作战成功？这个幸灾乐祸的家伙太过分了……正在这时里奈突然反应过来，对于跳蚤来说地震也许只是跳蚤箱在震动。与千岁商量后选择“振る”，里奈拿起调教部屋一阵乱晃，不过似乎没什么用。为了避免更多的震动还是先把避难小屋用纸袋固定一下吧，对盒子左边的避难屋使用安全带，这样应该就可以安心了吧。可是正当里奈准备出门时，突然身后一声巨响！转身跑回，却发现刚刚被固定的避难所被突然落下的铁块砸了个粉碎！闻讯赶来的团长看到发生的事情暴走了，调查一下跳蚤盒，现在只剩惟一的跳蚤警察还健在了……询问刚才也在现场的千岁和真奈美，仍然一无所获，去查看一下铁块是哪里来的。走出帐篷时里奈发现帐篷左边多了

一个被拔起的木桩，这是谁干的？“くい”入手。返回帐篷内部，把木桩和铁块进行比对，里奈推断这个铁块是和木桩连着的，因为木桩被人拔起来所以铁块才会落下砸坏了跳蚤盒，万幸刚才不是她们几个受伤，不过胆小的真奈美受不了刺激先回去了……还是问一下跳蚤们有没有看到什么吧，询问不良跳蚤，按照他和众跳蚤的描述犯人是一个像青蛙一样的两栖类怪兽、像王子或公主的白色的家伙。这是什么怪物……与千岁商量时她觉得犯人的共通点在于“青蛙王子”，接着还滔滔不绝地讲起了关于“青蛙王子”的故事，但当里奈追问犯人究竟是谁的时候千岁却走掉了……返身回去调查跳蚤盒，与它们对话时看到惟一健在的跳蚤为了挑起受伤同伴的表演重担，立志为了完成同伴的梦想他会一直留在马戏团里！里奈不禁被这些小家伙感动了。这时团长进来了，当里奈询问如何处理事件时（第二项），这个冷血的家伙竟然不顾其他的跳蚤，只把惟一健在的跳蚤警察关进了调教部屋进行重新训练，调查跳蚤箱的调教屋，但是团长却强硬地说任务已经结束了，不要再插手马戏团的事情……再次与团长对话，但是无论里奈怎么说团长只说已经找到了新的团员，不需要里奈再调查了。

里奈没办法解救跳蚤，只好先走出了马戏团，带着一肚子的烦恼来到公园，看到还在努力捕捉青蛙公主罪犯的千岁，你慢慢玩吧……来到商店街，进入点心店，发现鲨鱼竟然没在店里。询问店长，原来他刚刚找到了工作离开了。怎么这么巧？难道他就是刚才在马戏团使坏的家伙？没有时间多想了，解救跳蚤团员要紧，来到马戏团帐篷内再次与团长对话，不过自己并不能完全确定犯人是谁，所以先选“いいえ”不能肯定，团长很生气的告诉里奈自己很忙，赶快把嫌疑犯说出来！硬着头皮赌一把，选择鲨鱼“ブラッド”。正在这时，一直在帐篷外偷听的鲨鱼突然冲了进来！——顺便说一声，没有吃东西的鲨鱼看起来果然像青蛙……原来鲨鱼先生曾经是马戏团的招牌明星，但是当年他在最后的舞台上表演“青蛙王子”的童话剧，失败了……正在讲述往事的鲨鱼看到可恶的团长竟然打起了瞌睡，控制不住情绪，抡起球棒就要打来，里奈赶快叫醒了团长。继续听鲨鱼叙述往事，自从跳蚤们抢去了他的风头成为马戏团的新招牌明星，他不仅失



去了往日的光辉，甚至被冷血的团长渐渐淡忘了……回头看到团长竟然坐在地上睡着了，任里奈怎么叫都醒不过来，鲨鱼再也控制不住了，开始疯狂地破坏跳蚤箱，可是小小的跳蚤哪里那么容易打中，追着跳蚤的鲨鱼一棒打飞了团长的帽子，而在团长的帽子下露出的是什么？正当里奈想上前摸一摸这个可爱的小家伙时却被惊恐的鲨鱼制止了。捡起地上的礼帽“团长的帽子”交给鲨鱼，他战抖着来到了团长身边，里奈上前调查了一下团长头上的小家伙，没想到它突然醒来，张开血喷大嘴咬住了鲨鱼！鲨鱼尖叫着逃走了。千岁和真奈美也闻讯赶来了，幸存下来的跳蚤分别向三人道了谢，最后停在团长的身上，没想到这位可怜的惟一的团员被刚睡醒的团长一巴掌拍死了……没有跳蚤团员马戏团开放延期了……鲨鱼先生找到了新工作……

正当里奈写着调查报告书时，管家告诉她已经把调查报告书交给侦探协会了。看着桌子上自己还在书写的《调查报告书》，里奈意识到被交上去的是自己的《自由研究》……

这次是真正的结束了……完成了四个案件的解决，数日后，里奈收到了侦探协会的入会资格认定。而在一同寄来的名册簿上，清楚地写着“おさわり侦探——小泽里奈”，触摸侦探小泽里奈从今天开始成为正式侦探了！

调查报告书全事件一览

调查报告书	事件解决过程	调查报告书	事件解决过程
梦魂强夺事件を解决した	主线剧情	连续伤害事件を解决した	主线剧情
少女失踪事件を解决した	主线剧情	すべて事件を解决した	全部事件解决
妖精未还事件を解决した	主线剧情		

探偵讲座を受讲した	主线剧情
お菓子作りの秘诀を教わった	商店街点心店，ちとせ制作了新的糕点，不过试吃的鲨鱼先生在食用后被送往了医院……店长指出三点不足后把里奈吓出了点心店。
ミラちゃんの友达を绍介された	研究所外，询问小女孩是否找到新朋友时她冲进所内，一起进入后看到ちとせ冲出，原来她是小女孩的新布偶。走出研究所后与ちとせ对话时小女孩再次追出，ちとせ逃跑后里奈即可离开。
南国の暗黑面を知ってしまった	与公园溜冰场的海豹对话即可得知关于南国的种种不幸。
サーカス团の崩坏を目击した	马戏团，与这里的团员均对话一遍后来到后台，里奈看到鲨鱼正在和跳蚤们说话，团长进来寻找宠物，演出因此耽误了，失去复出表演机会的鲨鱼愤怒地回到了点心店做试吃工作，不过这次有跳蚤陪他了。
かくれんぼの特训を手传った	商店街水池前与管家对话接受特训委托，寻找隐藏在商店街的5人：点心店的空桌下、自动贩卖机右边的木桶、喷泉右侧的喷头、幻视馆左侧的布帘、洋装店试衣间。完成后与管家对话任务结束。
かくれんぼの特训をまた手传った传	商店街管家再次要求在全城范围内进行找人特训：调查"かくれんぼの特训を手つた"的五人、点心店左侧的柜台、幻视馆水晶球、洋装店右下方的衣架、宿屋管理员、102室窗帘、天台门后、研究所门口右侧的指示牌、研究所左下角的草丛、研究所内糖果上方、马戏团后台帐篷内左上方的布帘。终于结束了特训，不过比赛当天的大雨让管家的努力泡汤了……
水分を补给してあげた	与公园的陌生人对话帮他寻找急需的"健康饮料"，调查热狗店的柜台获得特制酱，前往商店街用喷泉兑水后交给他即可完成任务。
机密书类を处分した	研究所上映室内，与陌生人对话后选择"はい"帮助隐藏机密文件，把获得的资料交给蘑菇助手即可完成任务。
忘れ物を届けてあげた	商店街与自动贩卖机前的陌生人对话进行任意询问后接受失物寻找委托。调查洋装店左侧柜台上的纸袋，交还给陌生人后任务完成。
感触クイズに正解した	商店街幻视馆内，与占卜师对话后从箱子里摸球，交给占卜师后选择"らくがん"，占卜师占卜完毕后任务完成。
落し物を见つけてあげた	与商店街点心店外的陌生人对话接受宝石寻找任务，与其对话让他从原地移动开，调查其脚下闪光处获得宝石，交还后完成任务。
アルメルクイズに正解した	与商店街幻视馆门前左边的门卫对话，当其问是否知道自己的名字时选择"アルメル"。
クロメルクイズに正解した	与商店街幻视馆门前右边的门卫对话，当其问对他的同伴的看法时选择"カッパー&ゴンスタンタン"。
团长さんを见つけた	商店街点心店的鲨鱼拜托里奈把藏起来的马戏团团长约出来见面，调查公园溜冰场的冰洞发现团长，返回商店告诉鲨鱼后两人来到溜冰场，不慎滑进冰洞的鲨鱼和突发奇想的团长见面了……
ご町内の观光写真を撮影た	宿屋的管理员拜托里奈做拍摄写真，接受任务后获得相机，到以下地点在蘑菇助手的提示下进行拍摄：宿屋二层天台护栏上方的天空、管理员房间门左边的窗口、公园热狗铺、溜冰场的冰洞、商店街喷泉、幻视馆占卜师背后的烟雾、研究所门上的地球标志、研究所内风衣男身后的盆景、马戏团入口处的"犬神"标志、马戏团内的跳蚤盒。拍摄完成后找管理员对话交还相机。
天文クイズに正解した	研究所内，风衣男提问"天上的星有多少"，选择"3万个くらい"，在风衣男解说后任务完成。
占いの特训を手传った	商店街与洋装店门口的人对话帮助其进行占卜特训，选择"今日的运势"，之后到宿屋102室拿到香蕉，喂给蘑菇助手后获得香蕉皮，回到广场看到ちとせ，使用香蕉皮让她滑倒……与倒地的ちとせ对话后再去与委托人对话即可使占卜任务完成。
感触クイズの上级篇にチャレンジした	商店街幻视馆内，反复从箱子里摸球占卜触发，与占卜师对话后任务完成。
お菓子の材料集めを手传った	在商店街点心店店长对话后接受委托寻找新的点心材料：宿屋102室桌子上的香蕉、公园里购买的热狗、溜冰场内让蘑菇助手跳下冰窟捡上来的冷冻食品。收集齐后交给点心店店长，不过面对用这三样材料做好的试吃品，里奈还是逃走了……
常识クイズに正解した	来到宿屋二层的天台见到ちとせ，她会进行常识问答，本游戏的作者是谁? 选择"リクガメ"，任务完成。

※1. 以上任务不分先后顺序，满足条件即可触发。
※2. 每次只能进行一个任务，不能离开限定范围。
※3. 可随时与委托人对话选择终止任务。

文 songkai123 编 胧月



本作是KONMAI在NDS平台上制作的一款RPG，游戏的世界观由大人气的同名动画《魔界奇兵》所改编，使用上完全原创的剧情，是系列的FANS不可错过的作品。在画面上本作使用了在NDS上十分少见的卡通渲染效果，画面看上去比较舒服，而作品的精髓在与其特殊的战斗系统，但过高的遇敌率是一大缺点。

魔界奇兵 卡尔迪亚的恶魔

メルヘヴン　カルデアの悪魔

◆Konami◆A・RPG◆2006年3月30日◆日版
◆1－2人◆自带记忆功能◆512M◆4980日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄



系统解说



关键角色介绍

ギンタ(虎水银太)
系列的主人公，原来只是个普通的高中生，因被阿鲁比斯召唤到这个世界，并拥有最强ARM“巴布”，目标是击败最强军队——象棋军团，得意属性为无属性。

スノウ(小雪)
大陆MARheaven中心国列斯塔巴国的公主，在一次突发事件后被银太所救，之后决定和银太一起冒险，擅长冰属性。

ジャック(杰克)
为了完成父亲的心愿而努力的少年，是银太来到这世界后所遇到的第1个伙伴，地与木属性为他的特长。

アラン(兰)
反象棋军的组织“十字军”的副首领，退出组织后与银太一起行动，擅长火属性。

ナナシ(纳纳西)
盗贼团的首领，性格轻浮，但战斗起来却十分的认真，被银太击败后与他一起同行，擅长雷属性。

アルヴィス(阿鲁比斯)
把银太召唤到这个世界的人，擅于思考，为人沉默寡言，擅长无属性。

ドロシー(多洛茜)
十分喜欢银太的魔女，出现和身分都是谜，擅长风属性。

ヴィード(维德尔)
拥有和银太相同威力的ARM“哥奇”，在银太的冒险中多次和他作对。

ガーニッツュ(嘉妮拉)
同样参与巨大ARM事件的魔女，对自身实力有很高的自信。

シュバイツァ(修芭伽)
神殿的神官，也参与了巨大ARM暴走活动，十分喜欢格斗术。

フォルト(福鲁斯)
天空界マグリットの墓园的管理员，曾一度使银太一行人迷失在无限回廊里。

イフィー(依菲)
多洛茜的故交，拥有很强的魔力，在象棋军团事件后就隐居在森林小屋中。

操作说明

按键	地图效果	战斗效果
十字键	角色移动	角色移动
Y	进入ARM卡组编辑画面	无
X	进入道具画面	无
B	取消	普通攻击

A	对话/确定	使用ARM
L+R	无	切换ARM
START	进入存档画面	暂停游戏
SELECT	进入队伍状态画面	无

战斗系统详解

一、逃跑



按动下屏的小人图案的标志，等待黄色的槽蓄满逃跑成功，但以下情况下槽不会增1.BOSS战中；2.被敌人攻击；3.敌人发动ARM时。

二、战斗的基本要点

1.在战斗中使用的角色都能得到EXP(注意，是要出场战斗)，EXP并没有分享的概念，比如在一场战斗后得到70EXP，这场战斗玩家只使用银太一人，结束后只有银太有70EXP，而7人全部使用，则战斗结束后每人都有70EXP，而不是每人只有10EXP。

2.在队伍画面里选择地图上的领队后，进入战斗时是领队为开头出场，利用这点可以有效地在初期练一些ARM并不是很强的角色。

3.角色战死后在当场战斗中不能使用，战斗结束后会以HP1的状态自动复活。

三、ARM的使用



本作里，普通的拳脚攻击几乎可以无视，战斗的主力是由20张卡组成的ARM，7位战斗角色各有不同的得意属性，每次战斗开始会随机抽取5张ARM，等下方的能量槽蓄满后按动A键使用，并在下屏选择发动方向，以下列出几个重点：

1.ARM除了银太和阿鲁比斯专用的卡外，其余角色的ARM大部分都具有属性的，属性相克为水→火→木→风→地→雷→水。

2.每张ARM都有等级的概念，ARM的等级越高，战斗中所需要的等待时间就会越长，影响ARM积累时间的长短有2点，一个是角色的シンクロ率，另一个是角色的属性，属性相符，シンクロ率越高则积累时间越短，因此要缩短ARM的蓄积时间，需要玩家尽量搭配和使用角色相同属性的ARM。

四、CANCEL与COUNTER

本作在后期战斗与BOSS战中最重要的一个系统——取消和取消反击，能熟练地掌握这个系统的玩家才能在战斗中立与不败之地。

CANCEL 用来取消对方的ARM，发动条件只要满足以下两点的其一即可：

1.我方的ARM的属性有正好克制敌方正在使用的ARM时，只要等级不相差2级以上，发动该ARM即可。

2.敌我双方ARM为同一等级，且属性并不被对方相克时发动即可。

COUNTER 取消对方ARM的同时并发动自身使用的ARM能力，同样只要满足以下任意条件即可：

1.我方的ARM在不被相克的前提下高于对方1等级。

2.敌我双方正在使用的ARM为同一级别，我方正好能克制敌方ARM的属性时。

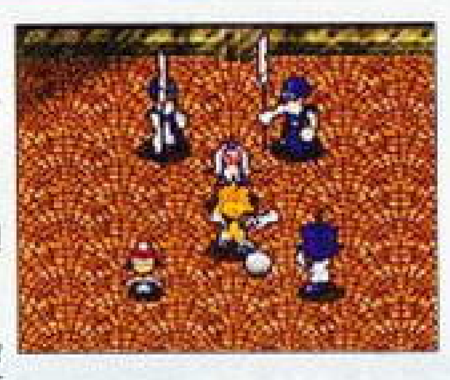
流程攻略



在象棋军的事件，多洛茜(ドロシー)回到了魔法之国卡尔迪亚(カルデマ)，可在不久之后，各地都出现了ARM魔力减小甚至消失的现象，为了调查这起事件，阿鲁比斯(アルヴィス)找齐同伴前往卡尔迪亚进行调查。

魔法之国カルデア





虎水银太(ギンタ)一行人正想进入魔法之国卡尔迪亚寻找同伴多洛茜，却被门卫给拦住不许通行，经过众人的一番交涉，门卫让虎水银太他们把被魔物抢走的午饭拿回就放行，无奈下一行人只好照办。

来到下方地图后发现两个魔物正在商量怎么享受士兵的午饭，此时点击其头上的图标后即可进入战斗，战斗前系统会给玩家两个选择，第1个是直接进入战斗，第2个为进入教学模式。

拿回便当后回去和门卫交差，可门卫却以现在城内的ARM发生了奇怪的现象，全城都在紧急事态为由而不让银太一行人通行，此时多洛茜的出现帮众人解了围，进入卡尔迪亚后前往地图右上方的巨大RAM处，之后来到下方地图发现之前赌气离开的纳纳西(ナナシ)正在和一个魔女搭讪，和他对话后魔女告诉了多洛茜她要寻找的人在森林后的小屋里，为了调查出ARM的异常状态，一行人准备前往“ガルデアの森”。

ガルデアの森





来到カルデマ右上处的ガルデアの森后触发剧情，多洛茜发现了好友イフィー(依菲)养的狐狸，之后一路往上就能走出森林，来到右边的森林小屋。

正在和依菲交谈时，门外有个自称ヴィード(维德尔)的少年前来找银太决斗，银太看出对方的ARM也和自己一样，为了遵守规则只好应战。

维德尔BOSS战，和他的第1战并不难，只要充分应用ARM的技能取消对方的ARM攻击并加以反击，很快便能消灭对手。击败了维德尔后，依菲告诉众人在不远处的地方有和卡尔迪亚相同的巨大ARM，而卡尔迪亚的调查队也已经前往调查，众人得知这个消息后决定去ガーニッツュ看看。

从右边走过这个区域的地图后来到右下的调查队临时驻扎地，这里到处都是调查队的队员，一直往地图的右边走就能看到巨大ARM，这时一个自称ガーニッツュ(嘉妮拉)的魔女来拜托众人去“ルデアの矿山”拿回个重要的东西，多洛茜还来不及拒绝，色狼纳纳西马上一口答应了下来，无奈众人只好帮忙。

ルデアの矿山





回到森林小屋上方的“ルデアの矿山”，此时和门口的守卫对话他们会放行，左边发现道路被岩石挡住了去路无法通行，只能从右边绕路前进，地图在中间的宝箱里，来到B1F后众人发现这里也被石头挡住了通路，商量后决定回到卡尔迪亚去买炸药来开路，原路回到卡尔迪亚后在道具店买到炸药后回到1F左边的巨石处使用，这里暂时没有作用，拿完宝箱后前往B1F的巨石处发生剧情，此时众人才发现忘了买2个炸药……发怒的兰使用气功把巨石击碎，这样就能继续前进了。

来到B2F的大门前，嘉妮拉告诉大家这里要有电属性的ARM才能通过，先来到左边打开机关，之后在右边发现电路问题而使电流不能通过，嘉妮拉建议大家去寻找导电物体，这时来到1F的巨石房间，调查地上的白色物体就能得到导电物体，把它安装到大门右边的破碎处后再打开开关就能把大门打开。

在门里，嘉妮拉终于找到了想要的宝物，突然，嘉妮拉以怕宝物被众人强走为由向众人发动了攻击。

BOSS战嘉妮拉，这场战斗应多准备雷属性的ARM为主，嘉妮拉的攻击全是冰属性的ARM，多用雷属性ARM会使战斗轻松很多。胜利后众人决定去依菲那里商量下步的目的地，回到森林小屋依菲告诉大家卡尔迪亚调查队的合作伙伴阿温特调查队正在调查大陆西边的ARM异常化，于是众人决定去阿温特调查队那里看看。

先来到卡尔迪亚调查队后用传送装置来到阿温特调查队，在那里得知附近的森林有异常的能量反应，出调查队的驻扎地后往左下就能到达クレイドンの森。

クレイドンの森



来到森林后发现这里到处被未知的魔力所包围，商量后众人决定往深处看看，上方和下房道路都是拿宝箱的，往左边道路一路前进，走到头后发现没路通行，此时杰克建议大家去找找有没有神秘之种，于是只好回到阿温特调查队寻找消息，回到阿温特调查队后和小孩对话就能得到种



子，再次来到森林的尽头，杰克利用ARM使种子快速发芽成树，这样就能爬上树顶继续前进。

走到一处后发现维德尔在不远处等待着银太，两人交手了一阵后维德尔便离开了，继续前进，来到树顶后右上是走出森林，之后一直往左下行进很快能看到森林的第二部分，进入后一直前进，发现没有可以通行的道路，往下方前进，来到尽头后使大树快速生长后回去便会出现新的道路，通过后来到尽头，再次见到了维德尔，这里要先和她手下的魔女对决，胜利后才能和她战斗。

BOSS战维德尔，先前的魔女和杂兵战里的没什么区别。这里重点应放在维德尔上，这次她使用的都是C3的ARM，我方几乎不可能取消她的ARM，只能躲避，此战多用无属性和补HP的ARM。

击败了维德尔的众人回到了调查队，队里的人告诉银太不远处的神殿里也有和森林一样的ARM反应，于是众人决定前去看看。离开驻扎地，前往地图右下的山洞，和守卫对话后他会让开通道，走出山洞后继续往右上处前进，不久就能到达神殿。

ガルデア神殿



来到神殿大门的众人被这里的神官シュバイツァ(修芭枷)所挡住了去路，他否认附近有ARM反应，阿鲁比斯开始怀疑修芭枷也参与了这起事件，而一旁的兰也提出要和修芭枷决斗。

BOSS战修芭枷，此战比较轻松，敌我双方都是使用同一牌组的ARM，注意躲避修芭枷的攻击后反击很快就能取得胜利。

失败的修芭枷用魔法跑离了神殿，众人决定进入神殿调查，一进入随便选择一边行走，走到尽头后发现这里的机关不能使门打开，再次往另一边前进，在这里众人发现了同样的机关，阿鲁比斯想到也许需要同时击打两边的开关才能打开大门，于是只好把狐狸留在这里，再次来到另一侧，双方同时击打开关果然把大门打开。



继续前进后先前往楼梯打开密道，这里每层都有一个宝箱，记住位置，到最上层后有个9个宝箱的房间，这里要按照下面4层宝箱的位置来开，分别是9－7－4－3(以小键盘为准)，完成后下方传来一阵声响——暗道被打开了，通过暗道走出神殿的众人再次遇到了修芭枷，这里要进入沙漠追击修芭枷，这里按照左－下－左－上的顺序就能追到修芭枷。



BOSS战修芭枷，此战以小雪的冰属性ARM为主，这样能随时取消他的攻击，会轻松很多。

击败了修芭枷后，他向众人说出了巨大ARM的位置：分别处于卡尔迪亚岛、阿温特和特鲁捏亚，这些ARM会不断的吸收魔力，所以目前的ARM威力都会大幅下降，道出这一切后修芭枷便离开了。

在依菲的森林小屋里，她告诉众人到特鲁捏亚要经过海底洞穴，而具体的路线可能阿温特调查队的会知道，离开森林小屋后来到阿温特调查队，在这里发现一旁的湖突然干涸，并出现了一个大洞，一靠近就感到热力逼人，众人认为这就是海底的洞穴，经过一番商量后还是决定进入。

海底火山洞窟



进入后发现这里由于地底运动，到处都是熔岩，而多洛茜却感到一种熟悉而很奇怪的魔力，这洞穴听到有人叫狐狸，而那声音听上去象是依菲的，担心狐狸的小雪去追了上去，多洛茜想阻止小雪也跟上去，突然间出现一块巨石堵住了银太5人的去路，将多洛茜和小雪拦在里面，兰和银太的攻击都不能击碎石头，阿鲁比斯感到了石头具有很强的魔力，只好绕道前往小雪处了。

由于队伍少了2人，路上的战斗能逃的尽量逃，先来到B2F，左右的路都被堵住，只能先往下方前进，来到B3F，这里路只有一条，很快就能到达B4F，在这里，银太又见到了维德尔，维德尔否认石头是自己所为并向银太指出通往小雪所在的地方，虽然对她的做法很不理解，但还是先往左边前进吧。

到达B4F后，这里要不时地切换地图来控制熔岩的地形开路，从一个房间中拿到钥匙后顺着道路前进就能到达小雪和多洛茜的所在地。据多洛茜所说，在小雪昏倒的时候是维德尔帮忙治疗的，看来维德尔想要和解的意图是真的。从洞穴

出来，在调查队好好整理下卡组和物品再进行冒险为好。

回到洞穴，这次可以直接从右行进来到B4F，这里要收集分支路线的3个石头并来到下面的洞口按照灰-蓝-红的顺序打开暗道，进入后众人再次遇到了维德尔，却发现她的魔力十分奇怪，阿鲁比斯突然知道前面的一切都是维德尔的ARM哥奇所为，而维德尔也被其控制，看来惟一的方法只有把维德尔手中的哥奇击败。

BOSS战维德尔，这次的战斗由于我方的C4等级的ARM比较多，因此并不害怕维德尔的攻击，适当的取消后反击就能很快的胜利。击败了维德尔的ARM后，众人才知道维德尔想和银太和解，却被ARM阻止并控制，离开时维德尔希望银太前往天空去破坏最后一个巨大ARM。

先回到依菲那里，依菲听说天空上有个"マグリットの墓园"，维德尔说的很可能就是那里，但需要飞行才能到达，为了成功造出工具，她急需キマイラの牙和ロックの鸟の羽这两个材料。

离开森林小屋后往地图右下前进，和守卫对话就能到达カルデマ南部，在这里的两个洞穴里分别可以找到两个材料，把材料交给依菲后便能用飞行道具前往左上的マグリットの墓园。

マグリットの墓园



一进入就遇见了一个自称フォルト(福鲁斯)的少年，他是这里的管理员，也是维德尔的故交，因此银太一行相信了福鲁斯，并让他带路去巨大ARM的所在地。



和福鲁斯前进一段路程后，阿鲁比斯对福鲁斯产生了怀疑，这里怎么看都是在原地打转，识破了福鲁斯的身分后，他用魔法离开了，众人才发现被他带入了一个异元迷宫内，这里要依造鸟来判断方向，第一部分以前-前-左-鸟-右-左-鸟-前-右-鸟，第二部分以前-鸟-回头-鸟-右-右-左-回头-鸟-右-鸟即可通过无限迷宫。在无限迷宫的尽头，福鲁斯出现在众人面前，无须解释，双方便摆好架势开始应战。

福鲁斯多为风属性ARM，此战应用杰克的地属性对抗。注意他的飞叶快刀，能轻易地秒杀我方。此时就不要省了，用C5的ARM取消吧。

击败了福鲁斯后众人看到了惊人的一幕——站在面前的幕后主使竟是个和依菲一模一样的魔女，此时，真的依菲出现在众人面前，原来幕后主使是依菲的姐姐拉菲，在拒绝了依菲的劝告的拉菲也离开了墓地，众人也只好先回到森林小屋去商量对策。

无限之地





经过商量，众人决定去无限之地阻止拉菲，而依菲也决定和银太一起前往，来到地图最下的无限之地，依菲用魔法解除了结界，先去左处的执务室调查得到钥匙，打开右边的资料室，并调查资料室靠门处的箱子和右边的柜子获得两把钥匙，用这两把要是打开左边的展示室，在里面的台里得到道具，来到镜之间调查右上角的镜子，从镜子里获得音叉，之后再前往进入右边的铁钢象之间，调查左上的雕像后回到资料室调查桌上的纸后回到雕像处得到巨型钥匙。

进入后会开始和维德尔和拉菲的战斗，维德尔的ARM还是C4等级，此时我方的ARM也大多是C4，因此根本不足为惧，而拉菲的攻击力不足，也不是难对付。

胜利后拉菲启动了巨大ARM所吸收的魔力，巨大的魔力把整个大陆的居民的力量全部吸收了，而她也乘机逃离到ガルデア宫殿，众人也马上前往地图北方的ガルデア宫殿。

进入后就要和维德尔、福鲁斯、修芭枷、嘉妮拉等人战斗，对方全是C5的卡组，对我方来说和噩梦无疑，这里只能尽量准备C5的ARM来进行取消，胜利后进入宫殿内部。

最终BOSS魔之ARM哥奇，此战就是和维德尔手中的ARM哥奇的巨大化的战斗，并不难对付，难点是对方的体积实在过大，对我方的躲避造成很大的麻烦，这里就是考验玩家的时候了，胜利后便观看来之不易的结局吧。



失败的拉菲为了忏悔而默默地消失在众人面前，昔日的伙伴也各奔东西，银太也以打倒最强军团象棋军为目标继续努力，而象棋军团也为银太在事件中的成长而高兴，双方都在期待着最终决战的到来……通关后系统会提示玩家是否进行2周目，2周目里会继承所有的ARM。



《虹吸战士》详细流程攻略

Gabe Logan曾经是可与Solid Snake相媲美的战术谍报专家，《虹吸战士》在美国有着巨大的影响力。然而进入PS2时代，该系列的人气就急转直下。如今这位英雄又回来了。由SCEA亲自操刀开发的《虹吸战士 黑镜》把Gabe Logan的冒险故事首次带入掌机领域，让玩家随时体验使用各种高科技装备进行战斗的乐趣。本作是一款完全原创的作品，Logan与他的特种部队同僚们将会再次肩负拯救世界的重任。本作中有一个叫做“红色地域”的神秘组织，这伙恐怖份子渗透到阿拉斯加的炼油厂中抢夺生化武器——黑镜，Logan要在保护炼油厂不被破坏的前提下摧毁恐怖组织，并且摧毁黑镜。本作中他的老搭档lian Xing也会登场，帮助玩家完成许多高难度的任务。本次的《虹吸战士》大幅加强了剧情的精彩程度，让玩家在游戏时仿佛在观看一部好莱坞大片。

就PSP的机能来看，本作的画面效果可谓十分出色。在画面上，《虹吸战士 黑镜》的人物建模非常清晰锐利，环境也十分广阔。此外Logan和其他NPC的动作都是不一样的。SCEA的优良制作，使得这款游戏已经超越了一般掌机游戏。本作中有很多隐藏内容，在通过了故事模式后，你所完成的关卡在任务模式中就可选择。任务模式中可以为评级而锻炼，每一种评级都有奖励，例如新武器和其他能力。每个关卡都有隐藏证物，玩家只要仔细探索就能发现。发现所有隐藏证物可以获得原画、电影、音乐等奖励，还有奖励任务。在联网方面有2种模式：Infrastructure和Ad Hoc，类型包括有死亡竞赛、组队死亡竞赛、强盗特工以及全新的目标模式。通过本作内建的Infrastructure mode，不需要上KAI，可以在进入游戏后直接连接服务器，进行网络对战，SCEA这点可谓体贴入微。此外，在网络连线的时候，和《海豹突击队》一样，也对应PSP-270这个Voice Communication Headset（语音通信耳机），可以在连线对战中，让玩家们进行语音通信，大大增加了游戏的可玩性和互动性，也让玩家之间相互合作或者相互对抗的刺激度大增。在音乐方面，听说作曲者是负责《X档案》的音乐的家伙，自然不差，交响乐与电子乐交融在一起的效果真是绝赞！本作在欧美游戏网站获得一致好评，甚至接近满分的评价。究竟有多强呢？下面就让我带领大家走入《虹吸战士 黑镜》的世界吧！



菜单解说	
SINGLE PLAYER	单人模式，游戏的主要模式。
MULTIPLAYER	多人模式，支持最多8人的对战，通过不断战斗来提高等级。
OPTIONS	游戏设置，可以设置按键、调整音量大小、背景亮度等。
PROFILES	档案选择，新建存档或者读取已有档案。
GAME SHARING	游戏分享，把一个 Single Player DEMO（单人游戏的试玩版）透过 Wi-Fi 的 AD-HOC 模式发送给没有 UMD 碟的另一台 PSP 上分享。



按键设置解说



默认的三种设置如下，你可以选择或者自定义你习惯的键位设置：

按键	作用
↑	主要用于动作，比如子弹上膛、攀跃、挂锁、开门等等，在狙击模式时是放大瞄准镜
↓	下蹲，在狙击模式时是缩小瞄准镜
←	使用已选择的装备，如医药包、手电、夜视镜、红外镜、电子探测镜等，按住是选择装备
→	使用已选择的武器，如手枪、狙击枪、冲锋枪、手雷等，按住是选择武器
滑杆	移动、瞄准、左右是转身、上下是前进后退

按键	STANDARD（标准）	ADVANCED（高级）	CLASSIC（经典）
L	自动瞄准，按住是锁定敌人，使用狙击枪时按住是锁定敌人		
R	射击	射击	按住是锁定敌人
×	视线向下	后退	射击
○	视线向右	右扫射	右扫射
△	视线向上	前进	靠墙
□	视线向左	左扫射	左扫射
START	暂停，进入菜单	暂停，进入菜单	暂停，进入菜单
SELECT	对 NPC 下命令	对 NPC 下命令	对 NPC 下命令

注意这个游戏是×决定，△返回。下面就来详细介绍一下游戏的单人模式。

单人模式介绍

TRAINING MODE 训练模式 学习训练基础的操作，不管是否第一次玩《虹吸战士》我都推荐你先进行训练模式，因为这关系着隐藏武器的获得。

STORY MODE 故事模式 完成游戏的全部故事内容，中途可随时中断存档退出，玩过的关卡会出现在任务模式里。

MISSION MODE 任务模式 重新玩故事模式里的关卡，并且可以自由组合武器装备，反复练习提高你的等级。

CAREER RATING 生涯等级 根据游戏中你的表现给你评定的等级，达到一定百分率后便可以使用新武器。（收集武器……虹吸无双— —b）

LOCKED FILES 隐藏文件 收集每关里的三个隐藏证物可以获得原画、电影、音乐等奖励，都在这里欣赏。

攻关提示

1.从高处跳下时在空中按下键主角落地时会做出翻滚动作，这样可以取消落地的硬直时间并可减少地面对双脚的冲击而造成的减血，下楼梯的时候按住下会快速滑下。

2.除了三种飞镖外，其他弹药都能在弹药箱补给，每关都固定有一个弹药箱。另外STORY模式下每章结束后，下一章开始时武器都会回到默认的消音手枪和狙击枪。

3.要擅用 Select 键和上键，不少地方都需要靠这两个键行动或者和NPC角色互动后才能通过。

4.EASY、NORMAL 和 HARD 难度的主要区别是敌人的血量和敌人枪法的精准度，另外EASY 和 NORMAL 难度时，在画面左下角有

小地图显示敌人位置，并有用来提示玩家下步该去哪里用的小三角标记，在HARD难度下没有。

5.游戏是自动存档的，OPTION里面的AUTO SAVE（自动存档）预设值是ON。只要在游戏中，过了某些剧情，或者通过某些地点，就会出现CHECK POINT的提示，这时候就可以按Start键，Quit离开游戏了。重玩的时候选择CONTINUE，就会出现在那个CHECK POINT的地方。

6.在游戏里你是Gabe Logan，不是Solid Snake，也不是Sam Fisher，该杀人的时候就杀，战斗是没有办法避免的。杀死敌人后是可以鞭尸的，某些特殊嗜好的玩家可以爽一下。（汗……）





训练任务

Mission 1 Basic Movement

训练任务一，这关主要是让玩家熟悉基本移动方式。首先控制主角Gabe按照地上指示的蓝色箭头前进，根据Teresa的提示按↑爬上箱子，爬过矮洞前行，悬挂在高处箱子向左移动。落地后听到提示，按住←再选择□打开EDSU GOGGLES（红外镜）可看到铁门上的锁，开枪打掉门锁进入继续前进。在电子锁控制的门外按住←再选择○打开N V GOGGLES（夜视镜），左边洞里可以看到发光的数字“989”，把数字输入门右边的电子锁打开门进入，继续装备夜视镜或者按住←再选择△选择PID（手电）走出房间。在地上×处按↑射出RTL（自动滑索）滑过铁网。爬上楼梯，沿路走到发光标志处，任务完成。

奖励：在1分35秒内完成本关可获得SP-57。根据Teresa的提示本关有2处隐藏的RTL点，在一开始翻过一个箱子往右爬过一个大箱后向左转，再往上爬可以发现一处。另外一个在第二个需要爬过的矮洞，不要进去直接向右拐，爬到一个独立的高箱子上就可以发现。在这里爬上左边的箱子后还可以发现一个礼盒，调查之后Teresa说这是她送给Stone的生日礼物，还会调侃Gabe跟lian进展如何了……



Mission 2 Basic Combat

训练任务二，这关主要训练玩家的战斗技巧。一开始直走到一个箱子前，按住↑拿到枪和弹药。向右拐，对准3个箱子蹲下即可打开靶子。射完3个靶子，两侧会出现人型靶。靠在中间的集装箱上，往左右两边移动，伸出枪口射掉靶子。然后靠着矮箱子蹲下，瞄准后面集装箱顶的靶子射击。接着是实战训练，用L键锁定敌人并用枪干掉敌人。然后最爽的时候到了，徒手干掉敌人，正面是肘击，背面是锁喉，敌人蹲下时是脚踹。接着是使用电磁枪，按住→再按2次R键切换电磁弹，击中目标后按住R放电。最后是使用匕首，按住→再按2次R键切换匕首，在敌人前面是捅刺，在后面是抹喉，样子很酷。



奖励：在3分钟内完成本关可获得Famas，这个比较容易完成。

Mission 3 MB 150 Rifle and darts

训练任务三，狙击技巧训练。听完介绍后（也可以不听）按住↓再选择×装备狙击枪。按Select开启靶子，一共有3个。第1个在

对面洞里，第2个在左边高山顶上，第3个在左边峡谷下。完成后按住↓再按2次×切换EDT（电磁镖），射中敌人后再按R可以电死敌人。然后切换X34 gas（毒气镖），射中后再按R释放毒气放倒敌人。最后切换Explosive（爆炸镖），等敌人聚集后射中再按R引爆一下子可以炸死多个。

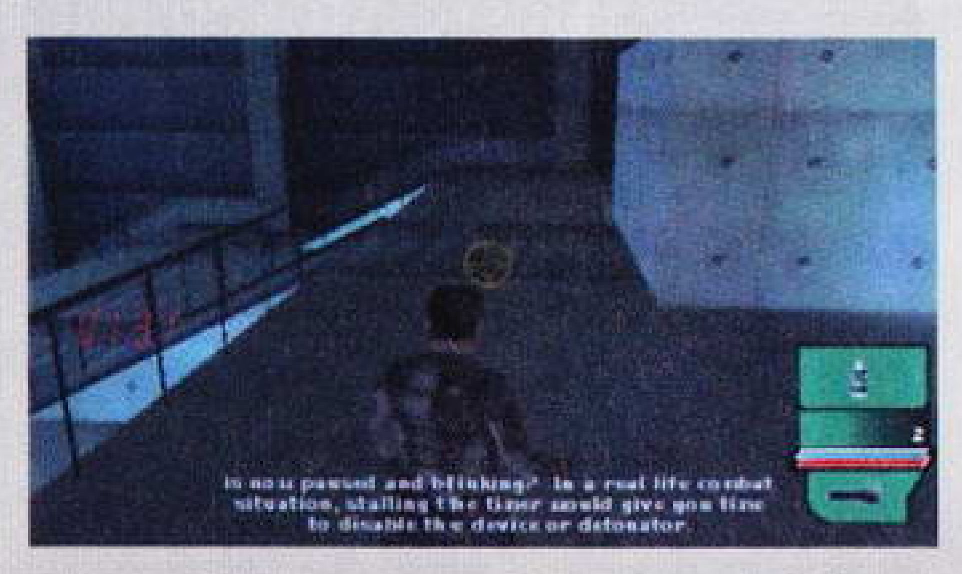
奖励：在不浪费一发子弹的情况下完成本关可获得UNP.45。



Mission 4 Multiplayer

训练任务四，近战格斗技能和联机对战

训练。首先按住←再按L选择EMP（电子干扰手雷），按住R可以调整抛物线，爆炸时会干扰电子设备。然后按住←再按2次L选择Laser Mine（激光地雷），注意这个只能安装在墙上哦，按住R安装在那个走来走去的家伙必经之路的墙上，这时如果你装备了EDSU goggles就能看到一条红外射线，记得站远点，"砰！"一声巨响，他倒下之后又站起来继续走（-_-b）。接着按住←再按2次L选择Anti-personnel Mine（反单兵地雷），埋设好再炸他一次。最后是选择Claymore Mine（遥控地雷）并埋好，等他经过时按R引爆。训练结束。（陪你训练的那家伙真可怜……）





流程攻略



第1章 火与冰（Episode 1：Fire and Ice）

第一节 渗入点阿尔法（Part 1：Insertion Point Alpha）

一个自称Red Section的军事组织袭击了位于美国阿拉斯加输油管道上的精炼厂KemSynth。华盛顿方面命令我跟Lian一起渗入这个地区，侦察对方的实力，执行秘密袭击行动。没有外援，没有内应，只有我们两个人，如往常一般被派去执行危险的任务，为什么是我们？有些事情他们没有告诉我们，我要凭着自己的力量去寻找答案。

——Gabe Logan

开始处有个医药包，先干掉那个在检查尸体的家伙，有能力的朋友可以试试摸他到背后给他一刀，然后换狙击枪，一枪打爆远方塔上狙击手的头。这里记得要调查尸体取得身上的密码卡。捡起敌人的枪，调整至3发模式节约弹药（按右键就能调整）。然后攀着墙壁外沿到达铁丝网，打开EDSU GOGGLES，瞄准黄色的锁，打开铁门。到达塔顶，关掉安全系统。接下来要掩护lian Xing了，武器切换到狙击枪，每当她进入一个地点要快速杀掉她附近的敌人，接着按Select键让她继续前进。等她顺利拿到东西后会回到刚出现的地方，打开RTL滑过去过关。

隐藏证物1：一开始，先干掉正在调查尸体的敌人后右边铁丝网后有个油箱，射爆后可以打开一道口，进去干掉敌人后左转，爬上梯子右转，直到最高一层的平台上有一具尸



体，调查后发现。

隐藏证物2：取得隐藏证物1后下来，利用RTL去到对面房间，用一开始获得的密码卡打开门，里面有四样东西：医药包、手雷、隐藏证物2，还有一把散弹枪。由于房里较黑，开夜视镜或者用手电。

隐藏证物3：进入铁门后滑下，发现防弹衣跟隐藏证物3。

第二节 红杰克 (Part 2：Red Jack)

Teresa成功进入了KemSynth的保安系统，通过这个地区的设计图找到了福里曼的办公室。Lian Xing往南边寻找Red Section的踪迹，我则登上补给电梯继续前进。Teresa通过KemSynth的保安系统掌握了Red Section的联络网。虽然我们仍然不知道他们的目的，但是证据表明这是一次标准的恐怖袭击。以上便是报告的内容，但我还是觉得有点不对劲。

——Gabe Logan

先用MB-150狙击枪干掉对面的敌人，然后换上Spectre冲锋枪，来到对面的电脑房，扫清房内的敌人，补充弹药和防弹衣。因为没有电力操作电脑失败，打开EDSU goggles找到房内服务器上的一个开关，启动电脑。一脚把桌子踹倒，利用掩护干掉冲进来的敌人后补满弹药出去大干一场。下一楼后马上抢占重机枪，狂扫Red Section士兵。激战后打开地下电梯开关，一个背喷火器的BOSS级人物Red Jack出现，上来就对Gabe喷火。对付他不用硬拼，绕到他后面射击他背上的燃料罐，然后给他补几枪，秒杀过关。



隐藏证物1：一开始的地方用RTL到对面去，走到尽头可以拿到一个医药包和隐藏证物1。

隐藏证物2：回到开始的地方左边爬楼梯下去，往左走可以看到铁丝网后有一尸体，攀上铁丝网上的槽可以爬过去，调查尸体发现是一名NSA（National Security Agency美国国家安全局）士兵，获得密码卡和隐藏证物2。

隐藏证物3：回到广场，机枪右边有一间房子，隐藏证物3就在里面，用刚得到的密码卡开门。

第三节 寻找福里曼 (Part 3：Finding Freeman)

在消灭了Red Section的小头目Red Jack之后我发现了一些东西。正如我所猜测的一样，他们不是一个普通的恐怖组织。但是他们为什么要如此兴师动众地来破坏这个输油管道呢？从NSA的资料上得知，KemSynth的主席——一个神秘的家伙Malcolm Freeman进入了我的视线。Teresa正在KemSynth的资料里搜寻他的个人信息。只要能了解到这些，我们将找到一些答案。我失去了跟Lian Xing的联络，Teresa也联系不上她……

——Gabe Logan

通过电梯来到地下后，右边转角有个家伙在修理电路，打开墙上的开关，那家伙马上被电死了，注意太靠近会电到自己的。用RTL滑过火焰到达对面，滑过第一个喷火口后先蹲下通过第二个，最后再滑到尽头。开EDSU Goggles打掉栅栏，开NV Goggles爬进通风口右转，在出口射击对面的开关，关闭火焰下去。从左边的通风口爬上去，射击左边风扇后的开关，栅栏打开继续前进。干掉出口的家伙，然后悄悄潜入休息室。这里你大约要面对6、7个敌人，用你的真本事轻松干掉他们吧。最后乘电梯上2楼。



隐藏证物1：在第一个通风口，用枪射开关后火会熄灭，进房后会有三样东西，分别是隐藏证物1、防弹衣和一张密码卡。

隐藏证物2：在休息室消灭完敌人后，可以在沙发上找到隐藏证物2，还可以从敌人的尸体上找到一把钥匙。

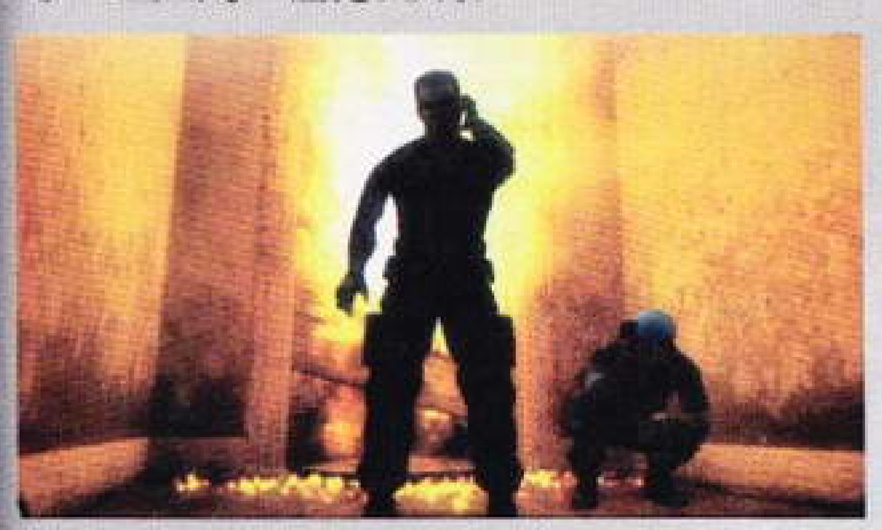
隐藏证物3：在休息室的走廊有个锁住的保管柜，密码就是刚才密码卡上写的数字，还记得吗？938。

第四节 无力之人 (Part 4: A Man Without Power)

这里敌人的表现让我觉得很奇怪，他们仿佛在寻找着什么东西，某种小东西、碟片或者是芯片。自从分开以后，我就失去了跟Lian Xing的所有联系，希望她没事吧……我独自乘着安全电梯来到二楼，这里又有什么在等着我呢？

——Gabe Logan

电梯门一开，又是一场激战。射击敌人后的气罐引爆炸飞敌人，还可加分。接下来有大量的敌人出现，要小心应战，有个简单的方法靠在墙角换MB-150，一枪一个爆头。用RTL滑过去后，捡起敌人的Galil AR步枪，爬上楼梯触发剧情。靠墙干掉敌人，爬进去后，打破柜子的玻璃，拿到一把M1 Super 90霰弹枪，威力巨大推荐使用。开门下楼，打开夜视，消灭敌人后前进。在最后的房间里，有个电力工人被Red Section的士兵胁迫，靠墙杀之。之后要跟工人合作打开3个电闸，然后在总闸处等他说到"Ready? One、two、three!"时一起拉闸，任务完成。



隐藏证物1：一开始干掉敌人后，不要急着前进，电梯门对着的地方有隐藏证物1，旁边还有一件防弹衣。

隐藏证物2：向右走，对着开关射击火会熄灭。往左拐，消灭掉大量的敌人后，向对面的开关射击，射中后会停止喷火，用RTL滑过去后左边墙角处的一具腐烂尸体上有隐藏证物2。

隐藏证物3：右边尽头的梯子可以上去，这里先别急，往左转开夜视镜，里面可以找到隐藏证物3和防弹衣。

第五节 福里曼的文件 (Part 5: Freeman's Files)

在这名工人的帮忙下，我成功恢复了服务器房间的电力。这里没有Malcolm Freeman的踪迹，但是我已经快要掌握他的个人资料了。通过KemSynth的资料，Teresa发现了一个名字：Kreisler，似乎他就是Red Section的Black King此行的目标。根据背景显示，Kreisler是一名遗传工程师，专攻植物学研究。他怎么会在这里？他在这里干吗？

——Gabe Logan

这关要跟那个工人一起行动，先去应答桌上那部通讯器，然后带着他回到有储物柜的房间。按Select可以命令他躲避或者跟随，要注意保护他。在第四节需要掌纹验证的门处让工人来开门，这时他会要你上楼在办公室打开秘密保险柜启动验证系统。上去后把壁画挪开，找到保险柜，听工人说密码（541），打开后可以拿到Desert Sniper.357，著名的沙漠之鹰，加了狙击镜可以当狙击枪用。回服务器房，左边柜里有钥匙，用途是回去储物柜拿到手雷。调查电脑后开不了，电工要上去开电路，按↑把他抬上天花板。打开IR goggles（红外镜），隔着天花板跟着他，等他停下后按他下面的开关，重复3次。接着会有人来追杀工人，用IR观察敌人位置，隔着天花板干掉他们。接着到安全区域D，在工人开门失败后，工人会把你抬进通风口送进D机房，任务完成。



隐藏证物1：在第四节需要掌纹验证的门处左边的柜子，里面就有隐藏证物1。

隐藏证物2：上楼打开保险柜后，又回到密码门前，进去后左转，有一个医药包和隐藏证物2。

隐藏证物3：密码门前叫工人开门，门里有两名敌人，要小心不要打中后面的气管，引起爆炸的话，气管右边的东西就拿不了了，里面是隐藏证物3。

第2章 血与油（Episode 2：Blood and Oil）

第一节 在NORAD的眼皮下 (Part 1：Under NORAD's nose)

我们找到了Red Section的着陆点，令人奇怪的是——他们是如何在NORAD（North American Air Defense Command，北美防空联合司令部）的眼皮底下通过运输机进来的呢？Gabe在KemSynth内部发现服务器的硬盘被带走了，如果他的判断没错的话。也许我发现Red Section的目标了，他们是来KemSynth这里搜刮的。我们必须找出他们在寻找的东西，并且阻止他们。

——Lian Xing

现在控制女主角Lian Xing。利用箱子掩护清理外围敌人，开EDSU goggles搜索3个硬盘，分别爬上箱子找到它们。注意每拿到一个都会出现一波敌人，小心对付。清理完敌人后C130运输机尾部打开，一个貌似BOSS的白制服特种兵出现，用狙击枪一枪爆头然后干掉飞机内士兵，进入飞机内部。使用电脑，跟Teresa取得联系。有敌人从飞机上的天窗向你射击，做掉他后爬上飞机顶部，在尾部装好C4。敌人装甲车赶到后大干一场，消灭后占据装甲车，再消灭一批冲出来送死的敌人后，炸掉飞机即可过关。



隐藏证物1：飞机正对机头左方有隐藏证物1，开EDSU goggles可以找到。

隐藏证物2和3：爬上机顶后，去两边机翼，要开EDSU goggles才可以看到隐藏的地方，取得隐藏证物2和3。

第二节 安全区域D (Part 2：Security Section D)

Lian成功找到了被拿走的硬盘，引爆了Red Section的飞机，并且证实了我们之前的猜测：他们来是想要在KemSynth这里正在进行的研究成果。同时我也逐渐明白了为什么华盛顿方面要我来这里了：这里正在进行秘密研究，他们不想让其他人知道。那名遗传工程师Kreisler的上司，Malcolm Freeman，正同NSA合作。难道这是政府的工程？为什么Red Section会知道？

——Gabe Logan

镜头回到Gabe这边，开门干掉两名士兵。拿到MDS-7冲锋枪。注意这关Laser Mine（激光地雷）非常多，可以用EDSU goggles找出来射击引爆，或者贴墙靠近后，按上键拆了它。出门后有恶战，小心高处的狙击手，然后从缺口进入房子。打开通风口爬进去，爬了一段后就透过左边风扇看到一名敌人和一个开关，干掉他射击开关。通风口的尽头，一出来就自动发生剧情，要在3分59秒内到下面关掉开关。要注意墙上的Laser Mine，多利用它来消灭敌人。爬上锅炉，关掉开关完成任务。



隐藏证物1：室外某个场景处干掉敌人后，爬上最高的箱子，上面有隐藏证物1。

隐藏证物2：在通风口里一直往前爬，会发现隐藏证物2，如果之前先干掉左边的敌人打开开关的话，这张卡片就没有了。

隐藏证物3：这个是最难找的，要在限定时间内尽快消灭敌人。到了最底层的时候，从落地点一直往前，到了尽头慢慢背着边跳下去，扶着边缘往右爬，爬上去后在里头会找到，注意时间。

第三节 克莱斯勒花园 (Part 3：Kreisler's Garden)

在路上，Lian找到了一些线索，似乎KemSynth在进行的是一种武器的测试。所有

的迹象表明：他们在进行非法的研究！但是Red Section是怎么知道的？为什么他们如此急切地想要得到它？Kreisler的实验室就在下面，得马上去看看。Black King已经下令炸掉这地区，时间剩下不多了。

——Gabe Logan

Black King下令干掉KemSynth，赶紧去救他！把左边的通风口打开进入，出去后就能进入大房间。立刻去中间开电脑，然后开EDSU goggles射爆房顶的四个排气口，再按一次电脑，就可以关掉毒气了。爬上去救KemSynth，但是他还是死了。杀了两个冲进来的敌人，在其中一人身上找到密码卡，在一具尸体的身上找到钥匙。下楼开门，消灭沿路的敌人，建议打开EDSU goggles前进，小心路上的Laser Mine和会喷火的气管。到了尽头的一个电梯里，开动后要注意，一下去就立刻向前跳，不然会跟着电梯坠毁的。干掉一名敌人后进入了右边的房间，里面有开关可以关掉外面的喷火。并拿到M4 Carbine枪。出来干掉一个喷火兵，进入花园。要小心这里的Laser Mine，一共有2个，下楼前也有一个。苦战后进入对面电脑室。操作电脑后，一群特种兵冲了进来，在窗户处蹲下轻松搞定他们。



隐藏证物1：在电脑的左边，有一个弹药箱和隐藏证物1。

隐藏证物2：下电梯后右边的房间，有隐藏证物2。

隐藏证物3：在最后的花园里刚进来的左方发现隐藏证物3。

第四节 福里曼的答案 (Part 4：Freeman's Answer)

是什么重要的研究，甚至让KemSynth宁可自杀也不愿透露秘密？此时，Lian发现了Black King的去向，正要阻止他炸掉这里。他们带走了Freeman，我要马上去找他，阻止他们。

——Gabe Logan

Lian被一群敌人围攻，关键时刻Gabe赶到了，两人合力突破敌人的火力封锁。在掩体后暂时是安全的，按Select让Lian进行火力掩护，这一瞬间火力是全部集中在Lian身上，抓住机会消灭敌人。全干掉后用RTL滑到左边，房间里有东西。从楼梯下去，利用掩体前进并干掉敌人，要小心路上的Laser Mine。最后面对的BOSS就是Black King，这里要注意现在还不能杀他，杀了他就会自动引爆埋设好的炸弹。按Select呼唤Lian在高处火力掩护，他就会去攻击Lian，抓紧时机用EDSU goggles找到周围的5个炸弹引爆装置一一拆除。拆除后就可以火力全开，解决掉Black King后过关。



隐藏证物1：用RTL滑到左边的房间里，打开夜视镜里面有隐藏证物1。

隐藏证物2：在某间房间内，打开夜视镜，可以看到一段话"Dark Mirror will kill us all!(黑镜会杀死我们所有的人)"隐藏证物2就在左手边。

隐藏证物3：BOSS战前的楼梯，左边有一走廊，进去里面有隐藏证物3。

第3章 往事 (Episode 3：Ancient History)

第一节 老朋友 (Part 1：Old Friends)

通过从阿拉斯加KemSynth夺回的光碟进行破解研究，我们逐渐了解了这个代号为"黑镜"的研究项目，使用的是当地一种稀有的植物。Gabe来到了秘鲁，我的一个老朋友Addison Hargrobe，在这里失去了行踪。我得找到她，不管什么代价……

——Gabe Logan

开始先击毙楼上的敌人和过来查看的敌人，如果不能一击毙命会吸引其他敌人出现。在一处小广场，有一挺重机枪和众多敌人，干掉机枪手，不要试图占领机枪，会有大量敌人出现。穿过街角的房子来到另一边，消灭高处的敌人后从左侧的柱子爬上2楼救出Hargrobe。对话后她会回去拿文件，必须一路小心地掩护她，选择子弹多的枪连发进行压制性射击干掉拦截的敌人，一路掩护她过关。



隐藏证物1：在开始地方Gabe的正面，爬上去，然后吊过去旁边的屋子。从通风口爬进去，听到敌人在骂人，冲进去杀死他救了一个女人，在敌人尸体上可以取得隐藏证物1。

隐藏证物2：这里有两种取得法，一是到了另一条街的时候不用急着上去救人，因为你救下她后就只能保护她，没空找东西了。先向那辆三轮摩托车底开火，摩托车会发动冲向前方爆炸。从炸开的入口爬上去，里面有一个保险柜，密码是694，打开后里面是隐藏证物2。另一种方法，取得灭火器后，返回开始地点射击气罐开火引爆，阁楼垮了以后爬上去，灭火后进屋，在墙角有一个箱子，推开它，爬进里面的通风口就可以到达刚才保险柜那里。

隐藏证物3：街的尽头有一堆箱子，爬进去吧，隐藏证物3在里面尸体身上。

第二节 记忆 (Part 2：Memories)

为什么Hargrove会在这里？为了藏身于秘鲁？为了躲避某人？为了躲避我？为了躲避“黑镜”？我和她要马上离开，时间不多。当然，她还是喜欢抱怨这个抱怨那个，老习惯一点没变……

——Gabe Logan

在楼上用重机枪上掩护Hargrove，她会分别采集植物然后到房里分析成分。多打油桶，赚得分。等她完了之后，掩护其回自己的房间，完成任务。



隐藏证物1：楼梯旁边有一个火堆，用上一关得到的灭火器灭火爬过去，里面的尸体有隐藏证物1。

隐藏证物2：贴着墙走，会发现有个小屋子，隐藏证物2就在里面的尸体上。

隐藏证物3：先不要靠近Hargrove，会发生剧情，去开始地点的西北方。爬上楼梯后利用RTL滑到对面，一直走到尽头，爬上木箱吊上水槽，在尽头处找到隐藏证物3。

第4章 拯救大兵杰曾 (Episode 4：Saving Private Janzen)

第一节 在枪火下前进 (Part 1：Forged Under Fire)

一群由Goran Zivmovic为首的分离主义组织掌握了一件被禁止使用的生化武器，联合国维和部队奉命前往剿灭。但是他们不知道，这群家伙是由Red Section控制的。为了了解更多有关Red Section的情况，我必须帮助联合国的兄弟们一把。

——Gabe Logan

悄悄蹲下靠近拷问联合国士兵的敌人，扭断脖子后救到他，用Select键控制他的行动。敌人交火时让他寻找掩护，扫清后再让他跟上。干掉巡逻兵，缴获MDS A3（其实就是CS里面的MP5）。地上的绿色液体不要靠近，毒气会让Gabe费血的。找到一个黄色的箱子爬上去，用RTL滑到那头。落在集装箱上，蹲好，让联合国士兵就地隐蔽。干掉追进来的敌人后，开EDSU goggles，引爆炮弹，露出地道出口。爬出去杀掉2个修东西的小兵，在平台上有手雷，还有几个贫铀罐，并拿到

Jerico-41（其实就是沙漠之鹰）。外面被毒气封住了路，爬到箱子上，抓住房顶边的管子吊过去，从缺口进入房间，呼唤他修好无线电，任务完成。



隐藏证物1：救下士兵后往回走，从跳下来的地方爬上去，拆了个炸弹后找到隐藏证物1。

隐藏证物2：进了大厅后，绕到左方有一件防弹衣，旁边的箱爬到顶就有隐藏证物2。

隐藏证物3：到有通讯器的房间不要急着叫他进来，在这房间里有一个炸弹，隐藏证物3在它旁边。

第二节 我们中的背叛者 (Part 2: Traitor in our Midst)

我继续寻找他们跟Red Section之间的联系。我感觉到，我们越来越接近"黑镜"了，但是还没有决定性的突破。Lian说的对，似乎Hargrove对"黑镜"非常了解，还有很多细节她隐瞒了没有告诉我们。目前要做的是帮助联合国解决这件事。

——Gabe Logan

一开始就要消灭掉两名敌人，环境很黑要开夜视镜不然看不清楚，小心不要掉进毒液里，交火前记得要让Janzen躲好。从木板上通过毒气池子。在房间修好无线电后发生以外，掉下去后可以拿到AK-47，传说中的神枪，威力巨大。把封门的木板踢开前进，在尽头把Janzen叫过来，一起合作爬上去。肃清敌人后，把他叫来合力把木板铺好通过。在二楼的房间里找到无线电，在得知密码为541后去营帐里开密码门就过关了。



隐藏证物1：发生剧情后掉了下去，开夜视镜和敌人交火，最后到了一处有木条封住的门口，门的外边有两个敌人开火，干掉敌人后在门的左边垃圾桶旁有隐藏证物1。

隐藏证物2：路上营帐后面有具尸体，隐藏证物2在他身上。

隐藏证物3：爬上走廊，那里的尸体上有隐藏证物3。

第三节 最终的祭品 (Part 3: The Ultimate Sacrifice)

继续寻找Red Section的线索，却意外发现了……我想起来那晚Hargrove离开前跟我在一起时说的话："我觉得不管做什么事情都是有目的的，每个行为都有其意义，你说呢？"我相信她说的话，不管是死是活，我都要把这个可怜的小子救出这里。

——Gabe Logan

Gabe出发去给伤兵找药，路上有很多补给，记得把弹药补满，等下有恶战。到帐篷的路被毒气封住，这关的敌人数量多，一定不要硬拼。找到药后干掉一大堆敌人，返回原来那里，却发现人不见了，伤兵死了。在木桥那，要在敌人过桥前干掉他们，不然会毁了桥。



隐藏证物1：从大厅到尽头后上二楼，在最靠近楼梯的过道中间有隐藏证物1。

隐藏证物2：离开大厅的出口右边尽头有隐藏证物2，开EDSU goggles看的到。

隐藏证物3：在最后的木桥的对面。

第四节 特洛伊木马 (Part 4: The Trojan Horse)

Janzen最终还是死了，被Red Section的人杀害了，一名叫做Kress的叛徒。他表面上是联合国士兵，实际上是Red Section的人。我

发誓，我会为你报仇的，Janzen！

——Gabe Logan

BOSS战，对付的就是那名叛徒——Kress。干掉所有的敌人后他会冲出来，可以轻松解决他。之后叛军竟然抢夺了联合国部队的坦克冲进了院子。装备火箭筒后用EDSU goggles观察坦克，可以发现坦克的3处弱点，分别是正前下方和左右侧的铁板。解决坦克后把叛军首领揪出来，本部分任务结束。本关没有隐藏证物。



第5章 所有邪恶的根源（Episode 5：Root of All Evil）

第一节 握满卢布的拳头（Part 1：Fist Full of Rubles）

监视得知，Red Section有两位高级干部，Touchstone和Singularity。Touchstone是Red Section的安全部门负责人，但是关于Singularity我们一无所知。Hargrove仍然失踪，有人说也许Singularity知道她在哪里。我潜入了据说跟Red Section有密切关系的Yavlinsky家族的豪宅寻找答案……

——Gabe Logan

一开始先干掉庭院里所有敌人，探照灯可以射爆。左边移动可以找到楼梯，爬上去到达顶楼阳台，一直走就能通过屋沿爬到阳台上，进屋开始烧杀掠夺。在救了一个女人后，进去房间取得密码卡。回到走廊下一楼去开密码门便能通过此区域。



隐藏证物1：在门的左方尸体那里取得隐藏证物1。

隐藏证物2：进去走廊第二道门，隐藏证物2在右边衣柜旁。

隐藏证物3：走廊尽头下楼，在楼梯后面其中一幅画里有隐藏证物3。

第二节 酬金（Part 2：Blood Money）

之前我们的猜测被证实了，Yavlinsky果然跟Red Section有关系，由他负责把Red Section的货运到欧洲销赃。Singularity简直把这个男人当成他的取款机了，有多少人为此而死。他最终想要什么呢？黑镜？

——Gabe Logan

书房里的激战。小心这关有很多激光雷，记得随时开EDSU goggles观察。消灭敌人后出去，听到敌人说话，消灭值班人员后，从通讯器里得知密码门的密码：415。开门出去赌厅，杀掉敌人。按原路回去监控密码门前的房间，搜集3个隐藏的MI6设备，用EDSU goggles很简单就能找到。



隐藏证物1：书房里其中一书柜是暗门，打开EDSU就可以开门了，进去后在一长桌里有隐藏证物1。

隐藏证物2：上楼后，门对面有一保险箱，密码是919（刚刚的房间里有一计算器，上面就显示着919），里面有隐藏证物2。

隐藏证物3：途经更衣室，在衣服上可以找到隐藏证物3。

第6章 名为Touchstone的男人（Episode 6：Touchstone）

第一节 正视命运 (Part 1 Meeting Fate)

当Hargrove把真相告诉我的时候，我简直无法接受，她为我生了一个女儿，叫做Blake。为了不让女儿整天承受跟自己一样的痛苦，她们离开了我……难道这就是我的命运？不！我要亲自把她们救出来！

——Gabe Logan

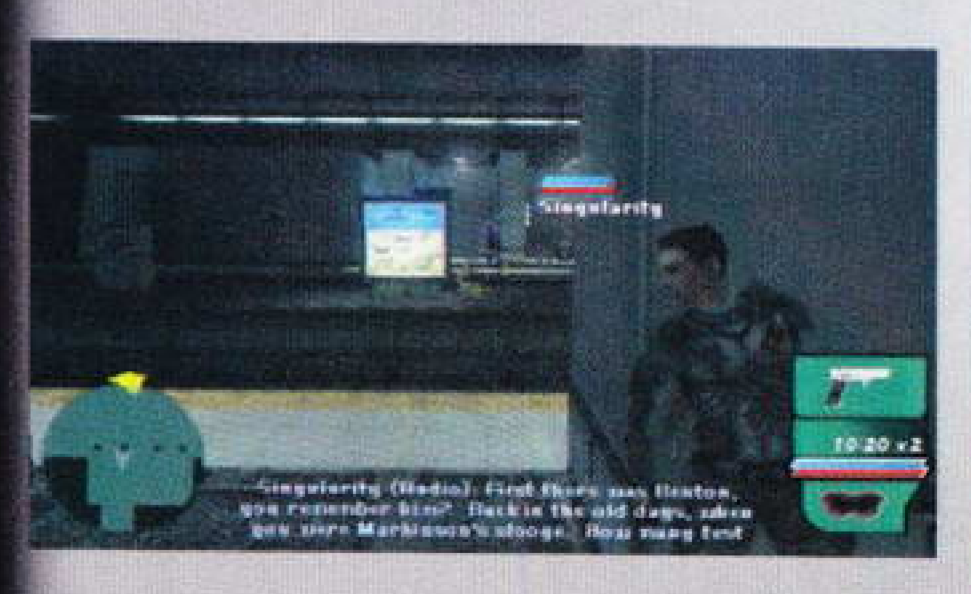
Gabe的前女友Hargrove和女儿被Red Section绑架了，Touchstone用Blake逼迫Hargrove交出磁盘，两人推搡的时候Hargrove被Touchstone推下了悬崖，Gabe亲眼看到Hargrove的死，异常悲愤，决心要为她报仇。注意这关敌人数量非常多，要擅用EDSU goggles和狙击枪。杀掉挟持人质的敌人后过关。



隐藏证物1：开始的地方下楼梯，往左走到尽头有隐藏证物1。

隐藏证物2：有一处梯子爬上去，发现一具尸体，身上有密码卡，旁边有隐藏证物2。

隐藏证物3：不要引发剧情过关，直接上楼梯爬回上层平台，从木箱上爬上去，开枪打开门，下去往右走又发现一具尸体，身上就有隐藏证物3。





第二节 进入深渊 (Part 2 Into the Abyss)

她走了。我说过要保护她的，结果我没有做到。我要为你报仇，我会亲手干掉他们的！救出我们的女儿，这是我对你的承诺，没人可以阻止我。

——Gabe Logan

把这层的所有敌人干掉后会引发剧情，要下去电梯里救人，并找到出路。马上从楼梯下到电梯上，打开顶部的电子设备，和夫妇一起走出电梯来到下层。在尽头Touchstone会突然从边上冲出来，抢了你的狙击枪，对决开始！要小心他发射的爆炸弹，被击中就是秒杀。干掉他后把他扔下悬崖，总算给Hargrove报仇了。

隐藏证物1：隐藏证物1在电梯里，但你取得后没有时间上去了，为了奖励只好牺牲一次。

隐藏证物2：救下人后，隐藏证物2就在厕所里面。

隐藏证物3：在大厅干掉敌人后，在进来的门的右边花坛旁有隐藏证物3。



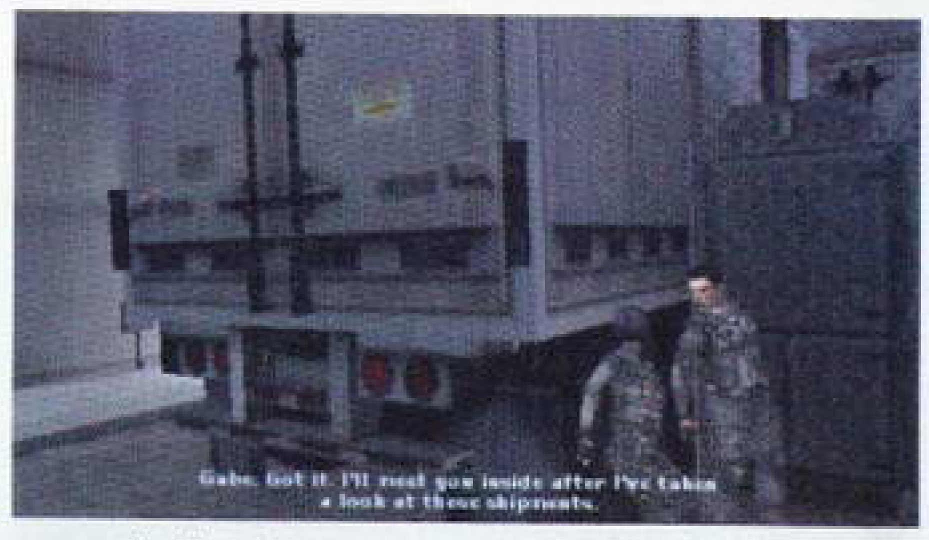
第7章 名为Singularity的男人（Episode 7：Singularity）

第一节 红色地域 (Part 1 Red Section)

干掉Touchstone后，我向Red Section的老巢出发了。在那里有Singularity，有黑镜，还有我的女儿Blake。我会告诉她一切，原本应该对Hargrove说但却没有说出的话。

——Gabe Logan

终于来到了Red Section的总部。跟着Lian走到起重机处开动起重机，和Lian一起爬上箱子过去。抬着Lian爬上了2楼，敌人突然蜂拥而至，而且集中攻击Lian。Lian顺利进入Red Section总部大楼。Gabe则从其中一敌人尸体上找到密码卡，进入边上的值班室。出去爬上吊车，Lian操纵吊车。配合跳到货车上，触发剧情。扫荡敌人爬上楼梯，找到路进入尽头房间，发现走不了。出房间，打破那堆箱子，露出通风口。通过通风口到达电控室，关掉电扇再回去进入刚才无法进入的房间。Red Section超强兵种——电磁兵出现了。他身上被电磁包裹着，普通攻击无法伤害他，只有当身上电磁失效时才可攻击。按Select召呼高处的Lian发射EDT电磁弹射中电磁兵可使电磁保护失效，抓住机会干掉他。当然也可以自己发射EDT电磁弹搞定。



隐藏证物1：和Lian上到货柜顶时不用急着抬她上去，而是跳下去，蹲下从货柜的底下爬过去往右，在一个集装箱上有隐藏证物1。

隐藏证物2：上二楼时先不要进右边的门，爬入前方通风口，里面有隐藏证物2。

隐藏证物3：打电磁兵时先爬上旁边堆着箱子的地方，隐藏证物3在上面。

第二节 沉溺 (Part 2 Drowning)

我很担心Gabe，Hargrove的死给了他很大的打击。我不知道，如果救不了自己的女儿他会变成什么样子？我突然不知该如何是好。这种感觉很奇妙，我是否沉溺进去了？我们在一起共事多年，他多次救过我的命，我决不能让他有事！

——Lian Xing

现在是控制Lian。开始用刀杀出一条血路，这关的弹药补给较少注意节省弹药。到尽头进入大水库，发现Gabe的女儿Blake被绑在水库上，水位正在上涨，时间紧迫！不顾一切地冲吧，在关掉两个水闸后，成功救出Blake。来到电脑房间，把所有电脑破坏。另外要干掉几个敌人和电磁兵才能进入破坏最后三台电脑，任务完成。



隐藏证物1和2：过了桥，用RTL滑去到第二层进入操作室，里面有两张隐藏证物，都在台上。

隐藏证物3：电脑房，东南的一台电脑有隐藏证物3。

第三节 视界 (Part 3 Event Horizon)

感谢上帝，Blake还活着，而且就在这里。要是Singularity敢对她做什么的话，我一定加倍奉还。什么都不能阻止我，命运掌握在我自己的手里，在我手心里握着的枪中。

——Gabe Logan

不要让控制室的士兵发现，他会释放毒气，召唤Lian帮你干掉敌人。出门后迎战敌人，通过旋转的风扇，发现Blake又被Red Section士兵劫持，需要用狙击枪干掉劫持

Blake的敌人。接着需要跟Blake合作关掉开关。Lian这时会靠近旋转装置安装炸弹，这时要掩护她行动。Lian 完成工作后马上再操作电脑启动旋转装置，把剩下的敌人搅成肉泥。这时需要操纵旋转装置把对面的目标门撞开。最后要面对两名很强的电磁兵，干掉后在尸体上找到密码卡，终于来到了Red Section组织的地下。



隐藏证物1：在门前的电脑有隐藏证物1。

隐藏证物2：再前走一段，在另一台电脑有隐藏证物2。

隐藏证物3：Lian 炸掉旋转装置后，被炸的一部分旋转装置上有隐藏证物3。

第四节　故事结局 (Part 4 Matter's End)

Singularity 想要带着“黑镜”登上列车逃离，我当然不会放过他。他对我的过去很了解，想以此来判断我这个人已经没用了。现在的我已经不是从前的那个我了。来吧，一切都该结束了！

——Gabe Logan

这是最后一关，也是跟最终BOSS——Singularity的大决战。由于他穿着电磁服，弹药伤不了他。而且小兵很多，躲来躲去的很难瞄准，要小心他们突然冲过来。不过对于双手已经沾满鲜血的主角并不算是难事，靠墙抵御一波又一波的进攻。清理完杂兵后，马上前去对面，要小心飞驰而来的列车。右边有EMT（磁暴手雷）补给，往 Singularity 扔出EMT后，他的防护罩消失了，赶紧对他狂扫吧！打败他后全部任务终告结束。

Gabe押着Singularity来到地铁旁，枪口对着他的脑袋：“你输了，Singularity。”

“不，不，Gabe你永远也无法从过去的痛苦中解脱，你永远也得不到……”

“住口！”Gabe一脚把他踢下地铁，呼啸而过的列车将Singularity撞得血肉模糊……

Lian带着Blake来到Gabe身边：“我什么都没跟她说，她还不知道……”

望着女儿天真的笑容，Gabe露出了难得的微笑：“一切都结束了，孩子，我带你回家吧。”

……

美国，某墓地，Gabe独自一人来到给她立的墓碑前。看着上面写着的“Hargrove，1971—2006”Gabe不禁伤感起来，懊悔自己没有早点跟她说清楚心里的感受。沉默了许久，Gabe从上衣口袋里拿出一株植物放在墓碑前。这是Hargrove在南美考察时发现的，只产于秘鲁的雨林。想起那时候他们在秘鲁的经历，如今已经是再也见不到了……

正当Gabe起身准备离开时，感觉到了一阵熟悉的气味。Gabe转身一看，发现Hargrove正微笑地站在身后看着他！Gabe激动的不知道说什么好，Hargrove却先开口了：原来她被推下悬崖时，抓住了一根绳子，所以才能起死回生。让Gabe惊喜的是，Blake也来了。她微笑着跟Gabe打招呼：“你好，Logan先生……”

看来Hargrove还没有告诉她自己就是她的父亲，这不怪她，她还小，不懂得这一切。

正当Gabe想开口跟Blake说出事实的时候，Hargrove阻止了他：“Gabe，你知道的，都过去了。”

是啊，都过去了。

夕阳中，母女俩跟他分手了：“再见了，Logan先生。”

Gabe想要挥手告别，却发现自己无力抬起沉重的手臂。





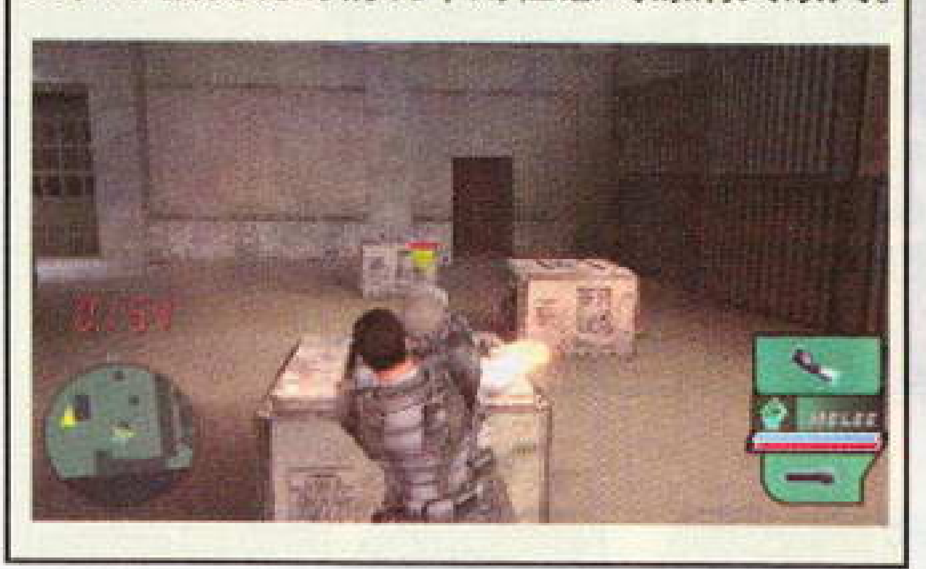
特殊得分详解



每关的RATINGS下会有六项特殊得分，与隐藏要素有很大关系。游戏中按START，选择STATS选项能查看本次任务特殊得分的取得情况。另外特殊得分无须重复打一关来积累，而是每关积累的。下面是详细的得分提示：

1 STEALTH KILLS 秘密杀人得分

①蹲下靠近敌人攻击而不被其发现。
②用装有消声器的武器爆头。
③在不被发现的情况下用任意飞镖消灭敌人。



2 KNIFE KILLS 用刀杀人得分

①用刀杀人。可以先使用EDT电一下，他就会冲过来跟你拼命。
②在HARD模式下，通常一刀解决不了敌人，在对方刚起身的时候再补一刀也算是秘密杀人。



3 DART KILLS 飞镖杀人得分

①用毒气镖和爆炸镖击中目标的时候不必急着引爆，等他走到很多个敌人中间时再引爆即可。
②因为飞镖无法补给，所以这项得分很难提升，要节约用。



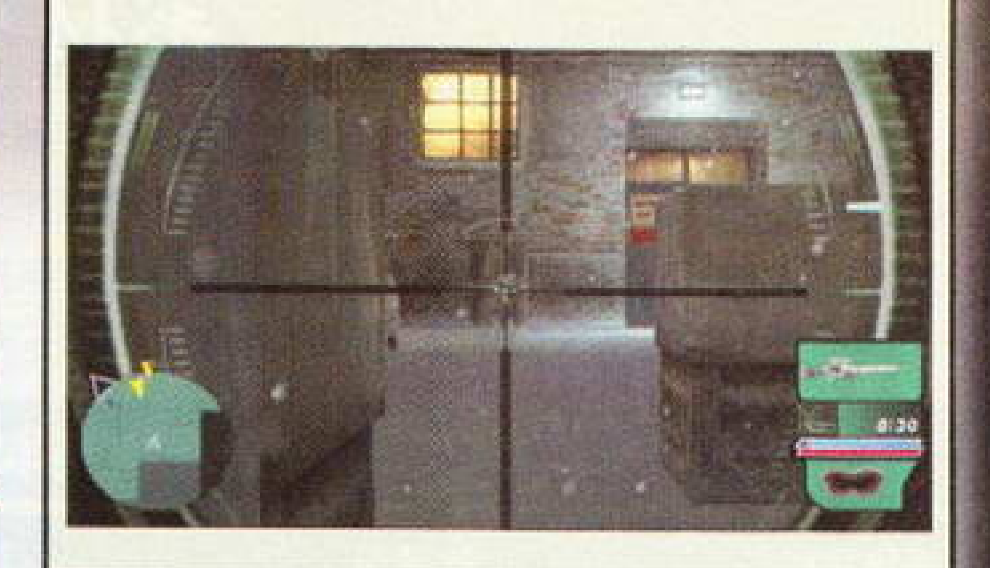
4 SURVIVAL 生存得分

在任务一次未失败接关的情况下过关可得，是对玩家耐心和技术的考验。



5 ENVIRONMENT KILLS 环境杀人得分

射爆油桶、天然气管道来炸死周围敌人，或从后面把敌人推向旋转的风扇让其被绞死等各种方法都算。值得一提的是游戏里拿到的那把FLARE GUN燃烧枪，用这把枪杀死的敌人都算这种特殊得分，拿到这把枪后再把这项得分打满非常简单。



6 HEAD SHOTS 爆头得分

用枪射击没防弹头盔的敌人的头部即可，但必需在HARD难度下才算。本作中最难拿的特殊得分，HARD难度下还要全爆头，考验枪法的时候来了。





文 Leveen 编 胧月



《怪物猎人 携带版》深入研究

随着PSP的破解进入一个新的阶段，《怪物猎人 携带版》这块难啃的骨头终于被黑客们搞定，这样便会有更多的玩家加入到猎人行列中。为了使大家能深入了解本作，下面为大家放上游戏资料的补充和研究，文章除了有新手相关的的内容外还有深入的系统研究，以满足不同层次猎人的需要。

素材相关

对于游戏新手来说，最大的苦恼莫过于各种各样素材的获取方法。为了使大家更有针对性的进行任务，下面为大家献上全怪物的剥取资料以及常用素材的入手方法（PS：本游戏的任务难度分为普通、困难和G级3种，其中普通是指村长处全任务以及集会所1～4星任务，困难是指集会所5星任务，G级则是集会所6～8星任务）。

全怪物剥取资料一览

怪物名称	普通级	困难级	G 级
草食龙アプトノス	龙骨【小】25%	龙骨【小】25%	龙骨【小】25%
	生肉 75%	生肉 75%	生肉 75%
甲壳草食龙アプケロス	龙骨【小】45%	龙骨【小】38%	龙骨【小】38%
	龙骨【中】8%	龙骨【中】15%	龙骨【中】15%
	生肉 47%	生肉 47%	生肉 47%
香菇猪モス	特产キノコ 17%	特产キノコ 15%	特产キノコ 15%
	アオキノコ 45%	アオキノコ 50%	アオキノコ 40%
	生肉 38%	生肉 30%	生肉 30%
		モスの苔皮 4%	モスの苔皮 10%
		モスの头 1%	モスの头 5%
野猪ブルファンゴ	生肉 38%	生肉 39%	生肉 39%
	ファンゴの毛皮 62%	ファンゴの毛皮 56%	ファンゴの毛皮 53%
		ファンゴの头 5%	ファンゴの头 8%

鹿ケルビ	ケルビの角 60%	ケルビの角 60%	ケルビの角 60%
	ケルビの皮 32%	ケルビの皮 32%	ケルビの皮 32%
	生肉 8%	生肉 8%	生肉 8%
蓝速龙ランポス	ランポスの牙 45%	ランポスの牙 45%	ランポスの上皮 45%
	ランポスの鳞 30%	ランポスの鳞 30%	ランポスの上鳞 30%
	ランポスの皮 25%	ランポスの皮 25%	ランポスの牙 25%
白速龙ランポス	ランポスの白鳞片 71%	ランポスの白鳞片 71%	ランポスの白皮 53%
	ランポスの牙 29%	ランポスの牙 29%	ランポスの白鳞 18%
			ランポスの牙 29%
黄速龙ゲネポス	ゲネポスの麻痹牙 45%	ゲネポスの麻痹牙 25%	ゲネポスの上皮 45%
	ゲネポスの鳞 30%	ゲネポスの鳞 30%	ゲネポスの上鳞 30%
	ゲネポスの皮 45%	ゲネポスの麻痹牙 13%	强力麻痹袋 12%
红速龙イーオス	イーオスの毒牙 45%	イーオスの皮 45%	イーオスの上皮 45%
	イーオスの鳞 40%	イーオスの鳞 30%	イーオスの上鳞 30%
	イーオスの皮 15%	イーオスの毒牙 25%	イーオスの毒牙 25%
飞虫ランゴスタ	モンスターの体液 17%	ランゴスタの羽 30%	ランゴスタの刃羽 30%
	ランゴスタの羽 53%	ランゴスタの甲壳 30%	ランゴスタの坚壳 30%
	ランゴスタの甲壳 30%	モンスターの体液 30%	モンスターの浓汁 30%
		ランゴスタの刃羽 10%	ランゴスタの斩羽 10%
地虫カンタロス	モンスターの体液 17%	カンタロスの羽 20%	カンタロスの刃羽 20%
	カンタロスの羽 68%	カンタロスの甲壳 30%	カンタロスの坚壳 28%
	カンタロスの甲壳 15%	モンスターの体液 30%	モンスターの浓汁 24%
		カンタロスの头 18%	カンタロスの头 18%
		カンタロスの刃羽 2%	カンタロスの斩羽 10%
沙龙ガレオス	鱼龙の牙 15%	砂龙のヒレ 15%	砂龙の背ビレ 30%
	鱼龙のキモ 60%	鱼龙のキモ 60%	鱼龙のキモ 20%
	砂龙の鳞 23%	砂龙の鳞 23%	砂龙の桃ヒレ 14%
	砂龙のヒレ 2%	鱼龙の牙 2%	砂龙の上鳞 25%
			砂龙の紫鳞 9%
			鱼龙の牙 2%
蓝速龙王ドスランポス	ランポスの鳞 15%	ランポスの磷 15%	ランポスの上鳞 20%
	ランポスの皮 30%	ランポスの皮 27%	ランポスの上皮 25%
	ドスランポスの爪 55%	ドスランポスの爪 54%	ドスランポスの爪 37%
		ドスランポスの头 4%	ドスランポスの头 8%
黄速龙王ドスゲネポス	麻痹袋 40%	ゲネポスの鳞 10%	ゲネポスの上鳞 15%
	ゲネポスの皮 30%	ドスゲネポスの皮 50%	ドスゲネポスの皮 45%
	ゲネポスの鳞 30%	麻痹袋 40%	强力麻痹袋 40%
红速龙王ドスイーオス	毒袋 40%	イーオスの鳞 5%	イーオスの上鳞 15%
	イーオスの皮 30%	ドスイーオスの皮 70%	ドスイーオスの皮 45%
	イーオスの鳞 30%	毒袋 25%	猛毒袋 40%
大怪鸟イャンクック	怪鸟の翼膜 36%	怪鸟の耳 5%	怪鸟の坚壳 50%
	怪鸟の甲壳 50%	怪鸟の翼膜 25%	怪鸟の翼 30%
	怪鸟の鳞 5%	怪鸟の甲壳 45%	怪鸟の地狱耳 12%
	怪鸟の耳 8%	怪鸟の耳 15%	立派なクチバシ 8%
	巨大なクチバシ 1%	巨大なクチバシ 10%	
青イャンクック	青怪鸟の软壳 56%	青怪鸟の小耳 35%	青怪鸟の耳 35%
	青怪鸟の鳞 35%	青怪鸟の鳞 23%	青怪鸟の翼膜 40%
	青怪鸟の小耳 8%	青怪鸟の甲壳 40%	青怪鸟の甲壳 15%
	巨大なクチバシ 1%	巨大なクチバシ 2%	立派なクチバシ 10%
砂龙王ドスガレオス	鱼龙のキモ 15%	砂龙の鳞 45%	砂龙の上鳞 30%
	砂龙の鳞 38%	砂龙のヒレ 45%	砂龙の背ビレ 25%
	砂龙のヒレ 32%	鱼龙のキモ 8%	鱼龙のキモ 3%

砂龙王ドスガレオス	鱼龙の牙15%	鱼龙の牙2%	鱼龙の牙2%
			砂龙の桃ヒレ20%
			砂龙の紫鳞20%
毒怪鸟ゲリョス	毒袋10%	狂走エキス50%	狂走エキス30%
	狂走エキス20%	ゴム质の皮35%	ゴム质の上皮50%
	ゴム质の皮62%	毒袋9%	ゴム质の皮5%
	ライトクリスタル8%	ノヴァクリスタル6%	猛毒袋9%
			ピュアクリスタル6%
紫ゲリョス	无	无	狂走エキス38%
			ゴム质の紫皮44%
			毒怪鸟の头4%
			猛毒袋9%
			ピュアクリスタル5%
岩龙バサルモス	毒袋15%	毒袋15%	猛毒袋19%
	マカライト矿石45%	ドラグライト矿石32%	カブレライト矿石9%
	岩龙の甲壳32%	岩龙の甲壳30%	ドラグライト矿石17%
	龙骨【大】8%	岩龙の翼15%	岩龙の坚壳32%
		上龙骨8%	岩龙の泪15%
			坚龙骨8%
バサルモス尻尾	岩龙の甲壳45%	マカライト矿石70%	ドラグライト矿石42%
	マカライト矿石55%	岩龙の甲壳30%	岩龙の坚壳30%
			カブレライト矿石18%
电龙フルフル	电气袋15%	ブヨブヨした皮50%	ブヨブヨした皮10%
	ブヨブヨした皮50%	アルビノエキス25%	真珠色の柔皮34%
	アルビノエキス35%	アルビノの中落ち10%	アルビノエキス25%
		电气袋14%	アルビノの霜降り13%
		アルビノの唇1%	电击袋14%
			アルビノの唇4%
赤フルフル	无	无	魅惑色の柔皮43%
			アルビノエキス25%
			アルビノの霜降り13%
			电击袋14%
			アルビノの唇5%
水龙ガノトトス	水龙のヒレ40%	水龙のヒレ48%	水龙の背ヒレ48%
	水龙の鳞58%	水龙の鳞45%	水龙の上鳞45%
	エビの小壳2%	エビの大壳7%	エビの巨大壳7%
翠ガノトトス	翠水龙の胸ヒレ40%	翠水龙のヒレ40%	翠水龙の鳞17%
	翠水龙の鳞片50%	翠水龙の鳞片37%	翠水龙のヒレ60%
	エビの小壳10%	エビの小壳13%	エビの大壳13%
		エビの大壳10%	エビの巨大壳10%
一角龙モノブロス	一角龙の背甲40%	无	无
	一角龙の甲壳36%		
	角龙の牙20%		
	モノブロスハート4%		
モノブロス尻尾	一角龙の甲壳80%	无	无
	龙骨【大】20%		
白一角龙モノブロス	白一角龙の背甲45%	无	无
	白一角龙の甲壳23%		
	角龙の牙24%		
	モノブロスハート8%		
白モノブロス尻尾	白一角龙の甲壳80%	无	无
	龙骨【大】20%		

角龙ディアブロス	角龙の牙 30%	角龙の牙 15%	角龙の牙 10%
	角龙の甲壳 70%	角龙の甲壳 40%	角龙の坚壳 43%
		角龙の背甲 45%	角龙の甲壳 27%
			角龙の坚甲 20%
ディアブロス尻尾	角龙の甲壳 70%	角龙の甲壳 40%	角龙の坚甲 34%
	角龙の尻尾 30%	角龙の尻尾 60%	角龙の甲壳 18%
			角龙の尻尾 48%
黑角龙ディアブロス	无	无	角龙の牙 10%
			黑角龙の甲壳 68%
			黑角龙の背甲 22%
黑ディアブロス尻尾	无	无	黑角龙の背甲 10%
			黑角龙の甲壳 26%
			黑角龙の尻尾 64%
铠龙グラビモス	铠龙の甲壳 75%	火炎袋 9%	爆炎袋 9%
	睡眠袋 15%	铠龙の坚壳 45%	铠龙の坚壳 20%
	火炎袋 10%	铠龙の甲壳 18%	铠龙の重壳 39%
		睡眠袋 20%	昏睡袋 20%
		铠龙の头 6%	铠龙の颚 4%
		铠龙の翼 2%	铠龙の刚翼 8%
グラビモス尻尾	铠龙の甲壳 80%	铠龙の甲壳 35%	铠龙の重壳 35%
	龙骨【大】20%	铠龙の坚壳 63%	铠龙の坚壳 63%
		红莲石 2%	狱炎石 2%
黑铠龙グラビモス	黑铠龙の软壳 75%	火炎袋 9%	爆炎袋 9%
	睡眠袋 15%	黑铠龙の甲壳 49%	黑铠龙の坚壳 46%
	火炎袋 10%	黑铠龙の软壳 22%	黑铠龙の甲壳 20%
		睡眠袋 20%	昏睡袋 20%
			黑铠龙の头 4%
			黑铠龙の翼 1%
黑グラビモス尻尾	黑铠龙の软壳 80%	黑铠龙の软壳 35%	黑铠龙の甲壳 35%
	龙骨【大】20%	黑铠龙の甲壳 63%	黑铠龙の坚壳 63%
		红莲石 2%	狱炎石 2%
雄火龙リオレウス	火龙の甲壳 30%	火龙の鳞 5%	火龙の上鳞 15%
	火龙の翼膜 30%	火龙の翼膜 30%	火龙の翼膜 15%
	火龙の鳞 30%	火龙の甲壳 30%	火龙の坚壳 35%
	火炎袋 8%	火炎袋 25%	爆炎袋 25%
	火龙の骨髓 2%	火龙の骨髓 8%	火龙の延髓 8%
		火龙の翼 2%	火龙の翼 2%
リオレウス尻尾	火龙の鳞 35%	火龙の逆鳞 5%	火龙の逆鳞 12%
	火龙の尻尾 38%	火龙の尻尾 51%	火龙の尻尾 45%
	火龙の甲壳 25%	火龙の甲壳 30%	火龙の上鳞 35%
	火龙の骨髓 2%	火龙の鳞 8%	火龙の延髓 6%
		火龙の骨髓 6%	火龙の红玉 2%
苍火龙リオレウス	苍火龙の甲壳 30%	苍火龙の鳞 5%	苍火龙の上鳞 15%
	苍火龙の翼膜 30%	苍火龙の翼膜 30%	苍火龙の翼膜 10%
	苍火龙の鳞 30%	苍火龙の甲壳 30%	苍火龙の坚壳 38%
	火炎袋 8%	火炎袋 25%	爆炎袋 25%
	火龙の骨髓 2%	火龙の骨髓 8%	火龙の延髓 8%
		苍火龙の翼 2%	苍火龙の翼 4%
苍リオレウス尻尾	苍火龙の鳞 35%	苍火龙の逆鳞 5%	苍火龙の逆鳞 12%
	苍火龙の尻尾 38%	苍火龙の尻尾 51%	苍火龙の尻尾 35%
	苍火龙の甲壳 25%	苍火龙の甲壳 30%	苍火龙の坚壳 16%
	火龙の骨髓 2%	苍火龙の鳞 8%	苍火龙の上鳞 35%

		火龙の骨髓6%	苍火龙の红玉2%
银火龙リオレウス	银火龙の鳞5%	无	银火龙の鳞5%
	银火龙の翼膜30%		银火龙の翼膜30%
	银火龙の甲壳30%		银火龙の甲壳30%
	火炎袋25%		爆炎袋25%
	火龙の骨髓8%		火龙の延髓8%
	银火龙の翼2%		银火龙の翼2%
银リオレウス尻尾	银火龙の尻尾55%	无	银火龙の逆鳞9%
	银火龙の甲壳15%		银火龙の尻尾55%
	火龙の骨髓6%		银火龙の甲壳8%
	银火龙の鳞20%		火龙の延髓6%
			银火龙の鳞20%
			银火龙の红玉2%
雌火龙リオレイア	雌火龙の甲壳30%	雌火龙の鳞35%	雌火龙の上鳞35%
	雌火龙の鳞60%	雌火龙の甲壳30%	雌火龙の坚壳30%
	火炎袋8%	火炎袋25%	爆炎袋25%
	雌火龙の棘2%	雌火龙の棘8%	雌火龙の棘8%
		龙の爪2%	龙の爪2%
リオレイア尻尾	龙骨【大】5%	雌火龙の逆鳞5%	雌火龙の逆鳞12%
	雌火龙の鳞60%	雌火龙の鳞47%	雌火龙の上鳞
	雌火龙の甲壳25%	雌火龙の甲壳30%	雌火龙の坚壳
	雌火龙の棘8%	雌火龙の棘13%	雌火龙の棘13%
	火龙の骨髓2%	火龙の骨髓5%	火龙の延髓5%
			雌火龙の红玉2%
樱火龙リオレイア	樱火龙の甲壳30%	樱火龙の逆鳞5%	樱火龙の上鳞35%
	樱火龙の鳞60%	樱火龙の鳞47%	樱火龙の坚壳30%
	火炎袋8%	樱火龙の甲壳30%	爆炎袋25%
	樱火龙の棘2%	樱火龙の棘13%	樱火龙の棘8%
		火龙の骨髓5%	龙の爪2%
樱リオレイア尻尾	龙骨【大】5%	樱火龙の逆鳞2%	樱火龙の逆鳞12%
	樱火龙の鳞60%	樱火龙の鳞50%	樱火龙の上鳞50%
	樱火龙の甲壳25%	樱火龙の甲壳30%	樱火龙の坚壳30%
	樱火龙の棘8%	樱火龙の棘13%	火龙の延髓6%
	火龙の骨髓2%	火龙の骨髓5%	樱火龙の红玉2%
金火龙リオレイア	金火龙の鳞37%	无	金火龙の鳞37%
	金火龙の甲壳30%		金火龙の甲壳30%
	火炎袋25%		爆炎袋25%
	金火龙の棘8%		金火龙の棘8%
金リオレイア尻尾	金火龙の鳞51%	无	金火龙の逆鳞8%
	金火龙の甲壳30%		金火龙の鳞46%
	金火龙の棘13%		金火龙の甲壳30%
	火龙の骨髓6%		金火龙の棘13%
			金火龙の红玉3%
老山龙	老山龙の鳞32%	老山龙の鳞25%	无
	老山龙の甲壳43%	老山龙の甲壳33%	
	老山龙の背甲20%	老山龙の坚甲20%	
	老山龙の爪5%	老山龙の大爪18%	
		老山龙の逆鳞4%	
老山龙背部	龙骨【大】54%	上龙骨44%	无
	老山龙の鳞28%	老山龙の甲壳10%	
	老山龙の甲壳18%	老山龙の鳞28%	
		老山龙の坚甲18%	

苍老山龙	无	无	老山龙の上鳞20%
			老山龙の坚壳12%
			老山龙の苍背甲5%
			老山龙の苍甲壳20%
			老山龙の苍鳞24%
			老山龙の苍逆鳞3%
			老山龙の苍大爪16%
苍老山龙背部	无	无	坚龙骨34%
			老山龙の苍鳞25%
			老山龙の苍甲壳13%
			老山龙の苍背甲28%
麒麟キリン	ライトクリスタル15%	ノヴァクリスタル10%	ピュアクリスタル10%
	キリンのたてがみ47%	キリンのたてがみ13%	キリンの皮25%
	キリンの雷角28%	キリンの上皮10%	キリンの苍角7%
	キリンの皮10%	キリンの苍角20%	キリンの雷角33%
		キリンの雷角23%	キリンの特上皮10%
		キリンの上皮10%	キリンの雷尾15%
		キリンの苍雷尾14%	
黑狼鸟イャンガルルガ	黑狼鸟の鳞25%	无	黑狼鸟のたてがみ5%
	黑狼鸟の甲壳25%		黑狼鸟の坚壳25%
	黑狼鸟の耳15%		黑狼鸟の地狱耳30%
	尖ったクチバシ10%		イカしたクチバシ30%
	黑狼鸟の翼10%		黑狼鸟の刚翼10%
	黑狼鸟のたてがみ15%		
イャンガルルガ尻尾	黑狼鸟の甲壳15%	无	黑狼鸟の坚壳15%
	黑狼鸟の尻尾85%		黑狼鸟の尻尾85%
黑龙ミラボレアス	无	黑龙の胸壳25%	黑龙の上鳞30%
		黑龙の眼23%	黑龙の坚壳25%
		黑龙の翼膜10%	黑龙の尖角6%
		黑龙の坚胸壳17%	黑龙の厚鳞20%
		黑龙の锐眼15%	黑龙の重壳15%
		黑龙の翼8%	黑龙の锐角4%
红黑龙ミラボレアス	无	无	黑龙の红鳞34%
			黑龙の红壳23%
			黑龙の红角6%
			黑龙の厚鳞19%
			黑龙の重壳15%
			黑龙の锐角3%

常用的和一些比较特殊的素材入手方法一览

首先说明一点，游戏中有时升级武具需要大量的多种素材，玩家只能靠自己慢慢地积累而来，没有任何捷径可寻，毕竟也只有这样才能体会到《怪物猎人》这款游戏所带给大家快乐和成就感。

道具、素材名	入手方法
鬼人药グレート	用"鬼人药＋アルビノエキス"进行调和，成功率为55%
强走药グレート	用"こんがり肉＋狂走エキス"进行调和，成功率为65%
なぞの头骨	1.普通难度任务中在森之丘5区中央和12区爆桶处摸到，几率8% 2.完成村长3星任务"草食龙の卵を持ちかえれ！"后在报酬里拿到
达人のドクロ	1.困难级和G级难度任务中在森之丘5区中央和12区爆桶处摸到，几率10% 2.完成集会所4星任务"草食龙の卵を回收せよ"后在报酬里获得。

上龙骨	讨伐各种困难级难度下的大型怪物后都会取得，推荐任务为集会所4星的"斗技场・大怪鸟の岚！"，任务中击杀的怪鸟数目越多，相应的获取量也会增加。
坚龙骨	讨伐各种G级难度下的大型怪物后都会取得
铁矿石	初期的各个采矿点可以挖到，推荐到火山这个地图里进行挖掘，另外农场里也可入手
大地の结晶	同上
マカライト矿石	同上，此外讨伐普通难度下的岩龙可以挖到并且报酬里也可以拿到数量可观的"マカライト矿石"
红莲石	1.困难级难度下在火山地带的8区挖掘 2.完成集会所5星任务"火药岩を持ちかえれ！"后在报酬里拿到
ライトクリスタル	1.初期农场可以挖掘到，不过几率很低，不推荐 2.讨伐普通难度任务下的毒怪鸟ゲリョス后从它身上剥取，几率8%；另外若在讨伐的过程中将毒怪鸟头部的水晶打掉，那么在任务报酬里也可以拿到，几率29% 3.讨伐普通难度任务下的麒麟后从它身上剥取，几率15%
ノヴァクリスタル	1.将农场采矿点升级一次后可以挖到 2.讨伐的获取途径参照ライトクリスタル一栏，只是任务难度要变为困难级
ピュアクリスタル	1.将农场采矿点升级两次后可以挖到 2.讨伐的获取途径参照ライトクリスタル一栏，只是任务难度要变为G级 3.G级的黑龙任务胜利后会得到很多，不过难度相对较高
さびた块	1.前者在普通和困难级难度下在火山8区挖到，后者在G级难度下沼泽11区可挖掘到
太古之块	2.讨伐各难度下的老山龙也可以拿到，不过考虑到获取效率的问题，不做推荐
雷光虫	1.将农场升级到"虫の茂み＋2"可以捉到；另外在农场里选择第一种锤子敲树获取的几率也比较大 2.困难级难度下前往沼泽1，2区的捕虫点进行捕捉
のりこねバッタ	1.将农场升级到"虫の茂み＋2"可以捉到；另外在农场里选择第三种锤子敲树也能够拿到 2.G级难度下前往沼泽3区的捕虫点进行捕捉
モンスターの体液	1.用毒属性的武器将昆虫毒死，然后从其尸体上剥取
モンスターの浓汁	2.在普通和困难难度下剥取的是前者，在G级难度下剥取的是后者
音爆弹	1.用"爆药＋鸣き袋"进行调和，成功率为75%
闪光玉	1.用"素材玉＋光虫"进行调和，成功率为75% 2.村长2星任务"强敌！ドスランポス现る！"这个任务中每次在支给品里就可以拿4个
落とし穴	用"ネット＋トラップツール"进行调和，成功率为65%；其中ネット又需要"クモの巢＋ツタの叶"调和，两者均可以买到
落し物の伞	困难和G级难度任务下前往沼泽9区的倒木处进行采集，几率5%
たまご券	1.搬蛋系任务成功后报酬奖励 2.两人探宝任务中积累到一定分数后在报酬里取得
宝石券	1.搬水晶系的任务成功后奖励"宝石券" 2.两人探宝任务中积累到一定分数后在报酬里取得
ゴールドチケット	使用三只猫厨师（注意是使用，即使你雇佣了五只猫，让两只休息也可以）做料理，每食用十次取得两张
プラチナチケット	使用四只以上的猫厨师做料理，每食用十次取得两张
ファミ通チケット	完成官方下载任务"ファミ通双苍飞龙を屠れ！"和"ファミ通クック连续讨伐！"后随机取得这两种道具，其中前者获得几率高，后者几率比较低
グレートストーン	同上
デンゲキチケット	完成官方下载任务"电击祭リターンズ！"后取得，讨伐10只以下的电龙获取前者，11只以上为后者
电击Gチケット	同上
烧き肉券	1.完成官方下载任务"肉烧き祭り・リベンジ！"并在任务中交纳40个以上的熟肉后获得 2.完成村长2星"白毛と黑毛の斗技场"或集会所4星任务"群れるモスの斗技场"后在报酬里拿到，几率分别为5%和15%
ギルドチケット	1.完成村长任务"幻兽、キリン现る！"后在报酬里拿到，几率5% 2.沙漠和沼泽的探宝任务两人积累到一定分数后在报酬里取得

金の山菜组引换券	1.与同伴联机使友好度上升，累积到一定数量后前往集会所向老爷爷领取
	2.领取前必须将自己的名片升级为黄金底色，具体方法为多做任务
大剑チケット	完成训练所相关武器训练任务后获得
ハンマーチケット	同上
ランスチケット	同上
片手剑チケット	同上
ガンナーチケット	同上
フエールピッケル	1.完成训练所电龙、一角龙、凯龙相关任务后在报酬里取得，几率20% 2.两人探宝任务分数达到37000以上一次性可以得到8个
黑巻き角	1.集会所8星黑角龙任务，将角龙双角破坏以后在报酬拿到，几率12% 2.官方下载任务「2色の双角 · 斗技场」几率稍高，为18%

山菜老爷爷交换资料表

当玩家需要某种素材而手里又没有的时候首先应该想到山菜老爷爷，通过他可以交换到我们想要的东西，在一次任务中可以与老爷爷进行三次物品交换（如果食用料理后发动了“ネコのカリスマ”这个猫技能则上升为六次），交换得到的物品会有两种，其中得到道具1的几率为80%，道具2的几率为20%（如果食用料理后发动了“ネコの交涉术”这个猫技能则得到较珍惜那个物品的几率会上升），所以请玩家在交换之前先存档，以保证拿到自己想要的素材。

森之丘（山菜老爷爷在7区）

交换前	道具1	道具2
铁矿石	龙骨【小】	なぞの骨
大地の结晶	龙骨【中】	棒状の骨
マカライト矿石	龙骨【大】	なぞの头骨
真红の角	火龙の骨髓	火龙の尻尾
上质なねじれた角	火龙の骨髓	火龙の尻尾
ライトクリスタル	雌火龙の棘	龙骨【大】
怪鸟の甲壳	水龙の鳞	砂龙の鳞
怪鸟の耳	水龙のヒレ	鱼龙の牙
砂龙のヒレ	火龙の翼膜	火龙の鳞
角龙の牙	龙骨【大】	雌火龙の翼爪
狂走エキス	鱼龙の颚	龙骨【中】
角龙の颚	火龙の翼膜	火龙の尻尾
角龙の背甲	铠龙の坚壳	ドスイーオスの皮
铠龙の坚壳	角龙の背甲	ドスゲネポスの皮
铠龙の头	女王虫の尻尾	モスの苔皮
铠龙の翼	カンタロスの刃羽	モスの头
一角龙の背甲	角龙の尻尾	ねじれた角
雌火龙の逆鳞	老山龙の大爪	老山龙の鳞
火龙の逆鳞	老山龙の大爪	老山龙の鳞
キリンの雷尾	铠龙の翼	铠龙の头
红莲石	上质なねじれた角	火龙の翼
アルビノの唇	エビの大壳	エビの小壳
龙骨【小】	カラ骨【小】	なぞの骨
もえないゴミ	钓りホタル	モンスターのフン
肉球のハンコ	ピッケルグレート	ピッケル
たまご券	ピッケルグレート	ピッケル
勇气の证	モンスターの体液	ランゴスタの甲壳
ファミ通チケット	ピッケルグレート	ピッケル
デンゲキチケット	ピッケル	ボロピッケル

电击Gチケット	ピッケルグレート	ピッケル
铠龙の刚翼	坚牢なねじれた角	坚龙骨
狱炎石	アルビノの霜降り	铠龙の坚壳
エビの巨大壳	火龙の延髓	火龙の上鳞
苍火龙の上鳞	火龙の上鳞	火龙の坚壳
アルビノの霜降り	雌火龙の上鳞	雌火龙の坚壳
立派なクチバシ	モンスターの浓汁	カンタロスの刃羽
怪鸟の地狱耳	のりこねバッタ	王族カナブン
大剑チケット	マンドラゴラ	不死虫
ハンマーチケット	マンドラゴラ	ケルビの角
ランスチケット	マンドラゴラ	ケルビの角
片手剑チケット	マンドラゴラ	不死虫
ガンナーチケット	マンドラゴラ	不死虫
雌火龙の棘	モンスターの浓汁	モンスターの体液
火龙の尻尾	モンスターの浓汁	モンスターの体液
青怪鸟の小耳	上龙骨	王族カナブン
山菜组引换券	鬼人药	怪力の种
山菜组引换券G	鬼人药グレート	怪力の丸药
钢の山菜组引换券	火龙の骨髓	雌火龙の棘
银の山菜组引换券	火龙の逆鳞	雌火龙の逆鳞
金の山菜组引换券	火龙の红玉	雌火龙の红玉

热带雨林（山菜老爷爷在5区）

交换前	道具1	道具2
火龙の翼爪	鬼人药	怪力の种
雌火龙の翼爪	硬化药	忍耐の种
火龙の鳞	增强剂	汉方药
雌火龙の鳞	增强剂	汉方药
火龙の甲壳	マンドラゴラ	龙杀しの实
雌火龙の甲壳	マンドラゴラ	龙杀しの实
鱼龙の牙	强走药	狂走エキス
角龙の牙	强走药グレート	强走药
角龙の颚	アルビノエキス	强走药グレート
モスの头	いにしえの秘药	秘药
モスの苔皮	秘药	生命の粉尘
ファンゴの头	いにしえの秘药	秘药
火炎袋	鬼人药	怪力の种
电气袋	活力剂	增强剂
毒袋	生命の粉	抗菌石
麻痹袋	荣养剂	增强剂
睡眠袋	硬化药	忍耐の种
火龙の骨	怪力の丸药	忍耐の丸药
エビの小壳	忍耐の丸药	硬化药グレート
エビの大壳	怪力の丸药	鬼人药グレート
なぞの骨	アオキノコ	コゲ肉
もえないゴミ	はじけクルミ	ハリの实
砂龙のヒレ	强走药	狂走エキス
水龙のヒレ	强走药	狂走エキス
肉球のハンコ	虫あみグレート	虫あみ
たまご券	虫あみグレート	虫あみ
勇气の证	荣养剂グレート	荣养剂
ファミ通チケット	虫あみグレート	虫あみ

デンゲキチケット	ボロ虫あみ	虫あみ
电击Gチケット	虫あみグレート	虫あみ
イーオスの皮	ハチミツ	トウガラシ
ゲネポスの皮	ハチミツ	トウガラシ
ランポスの皮	ハチミツ	トウガラシ
铁矿石	回复药	生焼け肉
焼き肉券	こんがり肉	生焼け肉
雷光虫	回复药グレート	解毒药
大剑チケット	增强剂	ホットドリンク
ハンマーチケット	增强剂	ホットドリンク
ランスチケット	增强剂	クーラードリンク
片手剑チケット	增强剂	クーラードリンク
ガンナーチケット	增强剂	ホットドリンク
翠水龙のヒレ	王族カナブン	上龙骨
山菜组引换券	硬化药	忍耐の种
山菜组引换券G	硬化药グレート	忍耐の丸药
钢の山菜组引换券	秘药	生命の粉尘
银の山菜组引换券	达人のドクロ	落し物の伞
金の山菜组引换券	雌火龙の红玉	雌火龙の红玉

沼泽地带（山菜老爷爷在1区）		
交换前	**道具1**	**道具2**
龙骨【小】	铁矿石	圆盘石
龙骨【中】	大地の结晶	铁矿石
岩龙の甲壳	マカライト矿石	大地の结晶
铠龙の坚壳	ドラグライト矿石	ライトクリスタル
火龙の翼爪	マカライト矿石	大地の结晶
雌火龙の翼爪	マカライト矿石	大地の结晶
アルビノの中落ち	ユニオン矿石	ドラグライト矿石
铠龙の头	红莲石	ユニオン矿石
岩龙の翼	マカライト矿石	大地の结晶
老山龙の坚甲	红莲石	ドラグライト矿石
怪鸟の地狱耳	ユニオン矿石	ドラグライト矿石
雌火龙の甲壳	マカライト矿石	大地の结晶
火炎袋	マカライト矿石	大地の结晶
カンタロスの刃羽	红莲石	ユニオン矿石
巨大なクチバシ	ライトクリスタル	マカライト矿石
砂龙のヒレ	大地の结晶	铁矿石
ゴム质の皮	大地の结晶	铁矿石
一角龙の背甲	マカライト矿石	大地の结晶
女王虫の尻尾	ノヴァクリスタル	ライトクリスタル
もえないゴミ	圆盘石	石ころ
肉球のハンコ	大地の结晶	铁矿石
たまご券	マカライト矿石	大地の结晶
勇气の证	ライトクリスタル	マカライト矿石
ファミ通チケット	大地の结晶	铁矿石
デンゲキチケット	铁矿石	圆盘石
电击Gチケット	大地の结晶	铁矿石
真红の角	さびた块（片手）	マカライト矿石
上质なねじれた角	さびた块（锤）	マカライト矿石
火龙の骨髓	さびた块（长枪）	ライトクリスタル

火龙の翼	さびた块（大剑）	ライトクリスタル
ランゴスタの刃羽	さびた块（弩）	ライトクリスタル
カンタロスの斩羽	カブレライト矿石	ドラグライト矿石
火龙の延髓	狱炎石	カブレライト矿石
火龙の红玉	ピュアクリスタル	狱炎石
大剑チケット	大地の结晶	铁矿石
ハンマーチケット	大地の结晶	铁矿石
ランスチケット	大地の结晶	铁矿石
片手剑チケット	大地の结晶	铁矿石
ガンナーチケット	大地の结晶	铁矿石
山菜组引换券	秘药	生命の粉
山菜组引换券G	いにしえの秘药	生命の粉尘
钢の山菜组引换券	ライトクリスタル	フエールピッケル
钢の山菜组引换券	ノヴァクリスタル	红莲石
金の山菜组引换券	ピュアクリスタル	ピュアクリスタル

技能相关

笔者认为，技能系统是《怪物猎人》这个游戏的精髓所在，不同武器打不同的怪需要不同的技能，有了这些技能的辅助将使得部分讨伐任务变得更加简单。本作中每件防具都有一定的技能点数，当全身装备的技能点数累计到一定程度的时候该项技能就会发动，根据这个原则，玩家可以自由的组合自己需要的特技（Capcom在平衡性方面做得很好，一些变态级的技能组合绝对配不出来），特技的发动分为25、15、10、-10、-15、-25六个阶段，注意负数能力也会发动，对战斗会有副作用，组合时请留意。还需要说明一点的是有些装备有“胴系统加倍”或“胴系统+X”的能力，这两个能力都是对身体防具所拥有的技能点数进行修正，注意他们的区别，举个例子来说，比如身体防具的技能点数为爆弹强化+8，调和成功率-5，在“胴系统加倍”的作用下累计的技能点数为爆弹强化+16，调和成功率-10，发动的技能为“ボマー”和“调和成功率-5%”；而用“胴系统+2”的装备则累计的技能点数为爆弹强化+10，调和成功率-3，发动的技能只有“ボマー”，没有负面特技。（装备两件有“胴系统加倍”的防具则身体部位的技能值X3）遇到上述情况玩家应当灵活处理。

1 技能发动条件一览表

技能点名	-25	-15	-10	10	15	25
体力	体力-30	体力-20	体力-10	体力+10	体力+20	体力+30
攻击	攻击UP【小】	攻击UP【中】	攻击UP【大】			
防御	防御-20	防御-15	防御-10	防御+10	防御+15	防御+20
X耐性 (X表示火、水、雷、龙)	X耐性-10	X耐性-5	X耐性-3	X耐性+3	X耐性+5	X耐性+10
全耐性UP	各耐性-10	各耐性-5	各耐性-3	各耐性+3	各耐性+5	各耐性+10
毒	毒倍加【X4】	毒倍加【X3】	毒倍加【X2】	毒半减	毒无效	毒无效
麻痹	麻痹倍加	麻痹倍加	麻痹倍加	麻痹半减	麻痹无效	麻痹无效
睡眠	睡眠倍加	睡眠倍加	睡眠倍加	睡眠半减	睡眠无效	睡眠无效
气绝	气绝倍加	气绝倍加	气绝倍加	气绝确率半减	气绝无效	气绝无效
耐暑	暑さ倍加【X2】	暑さ倍加【X2】	暑さ倍加【X1.5】	暑さ半减	暑さ无效	暑さ无效
耐寒	寒さ倍加【X2】	寒さ倍加【X2】	寒さ倍加【X1.5】	寒さ半减	寒さ无效	寒さ无效
はらへり	はらへり倍加X2	はらへり倍加X2	はらへり倍加X1.5	はらへり半减	はらへり无效	はらへり无效
气配	挑拨	挑拨	挑拨	隐密	隐密	隐密
采取	采取-2	采取-2	采取-1	采取+1	采取+2	采取+2
千里眼				探知	自动マーキング	自动マーキング

回复	体力回复アイテム弱化	体力回复アイテム弱化	体力回复アイテム弱化	体力回复アイテム强化	体力回复アイテム强化	体力回复アイテム强化
广域回复				药草效果广域化	回复药效果广域化	回复药效果广域化
广域解毒				解毒草效果广域化	解毒草效果广域化	解毒草效果广域化
种广域化				怪力、忍耐种效果广域化	怪力、忍耐种效果广域化	怪力、忍耐种效果广域化
回复速度	タメージ回复速度 −1	タメージ回复速度 −1	タメージ回复速度 −1	タメージ回复速度 +1	タメージ回复速度 +2	タメージ回复速度 +3
搬运				搬运の达人	搬运の达人	搬运の达人
运气	灾难	不运	不运	幸运	激运	激运
自动防御				オートガード	オートガード	オートガード
盗み无效				盗み无效	盗み无效	盗み无效
爆弹强化				ボマー	ボマー	ボマー
地图	地图无效	地图无效	地图无效	地图常备	地图常备	地图常备
钓り				钓鱼名人	钓鱼名人	钓鱼名人
食いしん坊				まんぷく +1	まんぷく +2	拾い食い
投掷				投掷技术 UP	投掷技术 UP	投掷技术 UP
加护	恶灵の加护	恶灵の加护	恶灵の加护	精灵の加护	精灵の加护	精灵の加护
笛				笛吹き名人	笛吹き名人	笛吹き名人
弹调和				最大弹数生产	最大弹数生产	最大弹数生产
高速收集				高速剥き取り&采取	高速剥き取り&采取	高速剥き取り&采取
装填	装填速度 −3	装填速度 −2	装填速度 −1	装填速度 +1	装填速度 +2	装填速度 +3
炼金术				炼金术	炼金术	炼金术
特殊攻击				状态异常攻击强化	状态异常攻击强化	状态异常攻击强化
剑术				心眼	心眼	心眼
气まぐれ	恶魔の气まぐれ	恶魔の气まぐれ	恶灵の气まぐれ	精灵の气まぐれ	神の气まぐれ	神の气まぐれ
风压				风压【小】无效	风压【大】无效	风压【大】无效
听觉保护				耳栓	高级耳栓	高级耳栓
连射				连射	连射	连射
斩れ味	なまくら	なまくら	なまくら	业物	业物	业物
反动				反动轻减 +1	反动轻减 +2	反动轻减 +2
ガード性能		ガード性能 −2	ガード性能 −1	ガード性能 +1	ガード性能 +2	
ガード强化				ガード强化	ガード强化	ガード强化
研ぎ师	砥石性能半减	砥石性能半减	砥石性能半减	砥石使用高速化	砥石使用高速化	砥石使用高速
匠	斩れ味レベル −1	斩れ味レベル −1	斩れ味レベル −1	斩れ味レベル +1	斩れ味レベル +1	斩れ味レベル +1
通常弹追加				通常弹 LV1 追加	通常弹全 LV 追加	通常弹全LV追加
通常弹强化				通常弹攻击力 UP	通常弹攻击力 UP	通常弹攻击力UP
贯通弹追加				贯通弹追加	贯通弹 LV1&LV2 追加	贯通弹全レベル追加
贯通弹强化				贯通弹攻击力 UP	贯通弹攻击力 UP	贯通弹攻击力 UP
散弹追加				散弹 LV1 追加	散弹 LV1&LV2 追加	散弹全レベル追加
散弹强化				散弹攻击力 UP	散弹攻击力 UP	散弹攻击力UP
榴弹追加				彻甲榴弹 LV1 追加	彻甲榴弹 LV1&LV2 追加	彻甲榴弹全レベル追加
扩散弹追加				扩散弹 LV1 追加	扩散弹 LV1&LV2 追加	扩散弹全レベル追加

2 全技能作用说明

毒	
毒倍加	毒状态下体力的减少速度为正常情况下的X倍
毒半减	毒状态下体力的减少速度为正常情况下的1/2
毒无效	不会陷入中毒状态
麻痹	
麻痹倍加	麻痹状态的持续时间延长为2倍，大约为14秒左右
麻痹半减	麻痹状态的持续时间缩短为1/2，大约为4秒
麻痹无效	不会陷入麻痹状态
睡眠	
睡眠倍加	睡眠状态的持续时间延长为2倍，大约为14秒左右
睡眠半减	睡眠状态的持续时间缩短为1/2，大约为4秒
睡眠无效	不会陷入睡眠状态
气绝	
气绝倍加	气绝状态的持续时间延长为2倍
气绝半减	气绝状态的持续时间缩短为1/2
气绝无效	不会陷入气绝状态
搓动滑杆可以缩短气绝的时间，另外，有气绝无效将不会受到毒怪鸟闪光攻击的影响	
はらへり	
はらへり倍加	耐力上限下降的速度加快
はらへり半减	耐力上限下降的速度减慢
はらへり无效	耐力上限不会下降
正常情况下耐力每下降25的时间在6分钟左右，有“はらへり倍加”的情况下，1.5倍为4分钟，2倍为3分钟，“はらへり半减”为9分钟	
气配	
挑拨	极易被飞龙发现，在联机模式下被怪物当目标攻击的机率增加。
隐密	不易被飞龙发现，在联机模式下被怪物当目标攻击的机率减少。
采取	
采取-X	减少下一次采取的几率
采取+X	增加下一次采取的几率
每个挖掘点能采取的最大次数是一定的，像火山8区右侧挖掘点最多能挖8次，而中间那个挖掘点最多只能挖4次，这个技能最大限度地增加或减少了你达到最大挖掘次数的几率	
千里眼	
探知	染色球性能提高，可以表示出怪物的状态（主要是表示警觉或非警觉，睡眠或未睡眠）
自动マーキング	自动将怪物在地图上的位置和状态标记出来
回复	
体力回复アイテム弱化	体力回复道具使用时的回复量减少，大约为原回复量的2/3
体力回复アイテム强化	体力回复道具使用时的回复量增加，大约为原回复量的1.5倍
回复速度	
ダメージ回复速度-1	受伤后的血槽红色部分自动回复速度为正常情况的1/3
ダメージ回复速度+1	受伤后的血槽红色部分自动回复速度为正常情况的3倍
ダメージ回复速度+2	受伤后的血槽红色部分自动回复速度为正常情况的6倍
搬运	
搬运の达人	搬运时的移动速度上升，同时从更高处的高台落下也不会将道具摔坏
运气	
灾难/不运	完成任务后报酬数量多的几率减少
幸运/激运	完成任务后报酬数量多的几率增加
自动防御	
オートガード	在可防御状态下（你出招攻击或是有架势时则为不可防御状态）系统会自动进行防御，限定使用有防御动作的武器
该技不能自动调节防御方向并且手动防御后可以使用△键立即反击的功能也被取消，只适用于游戏初期挂挂上龙骨之用。	

爆弹强化	
ボマー	各种爆弹的威力增加，约为正常情况下的1.5倍
地图	
地图无效	拿了地图也看不到全地形
地图常备	任何情况下地图自动全开
钓り	
钓鱼名人	正确的起钩时间延长为正常情况下的2倍
食いしん坊	
まんぷく+X	各种耐力回复道具的回复量上升
拾い食い	在使用各种体力回复道具的时候有1/3的几率使得耐力也上升25
投掷	
投掷技术UP	投掷精准度、距离上升，投掷系武器的伤害值变为2倍
加护	
恶灵の加护	受到怪物攻击时有25%的几率发动，效果为增加30%的伤害
精灵の加护	受到怪物攻击时有25%的几率发动，效果为减少30%的伤害
笛	
笛吹き名人	各种笛类的损坏几率下降为正常情况下的1/4，同时回复笛、鬼人笛、硬化笛的使用效果小幅上升
弹调和	
最大弹数生产	在调和可生产复数弹药数的弹药时，以最大数调和　（不止对弹药，部分物品复数合成也有效）
高速收集	
高速剥き取り&采取	缩短剥、采取的时间，约比通常时间快1.3倍
（注：只有这个技能可以实现对老山龙进行9次剥取）	
装填	
装填速度-X	使武器的装填速度下降一个等档次，装填弹药所需时间延长
装填速度+X	使武器的装填速度上升一个等档次，装填弹药所需时间缩短
（注：弩的装填速度从慢到快分为迟い、やや迟い、普通、やや速い和速い五个档次）	
炼金术	
炼金术	能进行调和列表104号以后的物品调和
特殊攻击	
状态异常攻击强化	限定有状态异常蓄积值的武器使用，状态异常攻击蓄积值上升为原来的1.125倍
剑术	
心眼	强制取消人物因攻击弹刀而出现的硬直
气まぐれ	
恶灵の气まぐれ／恶魔の气まぐれ	铁镐、虫网的损坏几率上升25%　／　50%
精灵の气まぐれ／神の气まぐれ	铁镐、虫网的损坏几率下降25%　／　50%
风压	
风压【小】无效	大怪鸟、毒鸟、电龙、岩龙产生的风压无效
风压【大】无效	全怪物产生的风压无效
听觉保护	
耳栓	无视岩龙、火龙系的龙咆哮
高级耳栓	全怪物的龙咆哮无效化
连射	
连射	初次装填后即可连续发射，无需再装填弹药，负面效果就是反动强制变最大
（注：所谓反动最大是指武器使用各种弹药时出现的后座现象最为剧烈，有连射的情况下即使是使用LV2通常弹也会出现硬直，所以该技能的存在价值体现在扩散弹等本来后座力就非常大的弹药上）	
反动	
反动轻减+X	弩手专用，大幅减轻射击扩散弹等弹药时产生的后座力
ガード性能	
ガード性能-X	增加了防御怪物攻击时被弹飞出去的可能性，同时原本防御不损血的招数也会变得损血

ガード性能+X	减少了防御怪物攻击时被弹飞的可能性，同时防御原本损血的招数会变得不损血
举个例子来说，一般情况下使用长枪防御水龙的铁靠山角色会掉血且陷入硬直状态，不利于反击；有了"ガード性能+1"掉血和硬直的情况都会消失，反击机会大大地增加。	
ガード强化	
ガード强化	使一些一般情况下防御不能的招数变为防御可能
这些招数包括岩、铠龙的毒、睡眠气体、爆炎气体、高热光线炮，电龙喷出的电流甚至黑龙吐的火球，不过，防是能防，血还是照样会扣的。	
研ぎ师	
砥石性能半减	砥石研磨武器的斩味回复量半减
砥石使用高速化	砥石使用时研磨时间大副缩短，无技能时整个过程为5秒，有技能时不到2秒
匠	
斩れ味レベル-1	武器斩味上限量减50
斩れ味レベル+1	武器斩味上限量加50
斩れ味	
なまくら	武器的斩味消耗速度变为正常情况下的2倍
业物	取消武器在弹刀情况下斩味消耗加速的情况
X弹强化	各种弹药的威力上升，其中通常弹、贯通弹为1.1倍，散弹为1.3倍

武器相关





玩过本作的人都知道一件顺手的武器对于一名猎人有多么重要，每个人都会有自己的爱用类武器，但是玩家在升级某种武器的最终形态时不免会有一些疑惑，像下图所示，到底是选"真・黑龙剑"还是选"黑灭龙剑"呢？希望下面的文章能对你有所帮助。

1.斩味等级上升的规律

大家都知道"斩れ味レベル+1"可以使增加斩味的长度，但是大家注意到没有，有些武器加"斩れ味レベル+1"后斩味会上升一个等级，而有些武器用了以后只是加长了原斩味等级的长度，其中的奥秘在什么地方呢？其实玩家所看到的那条斩味槽在系统内部是用数字来表示的，一共是400，当玩家手中的武器斩味长度未达到整条斩味槽3/4，也就是说未满300的时候使用"斩れ味レベル+1"便只会加长斩味长度而不会使等级上升，而当武器本身斩味长度超过整条斩味槽3/4的时候使用"斩れ味レベル+1"则长度和等级都会上升。下面配合4张图给大家参考一下：



▲玩家可以明显地看到大蛇的全斩味长度没有达到整条斩味槽长度的3/4，也就250左右。



▲所以即使是有技能的发动，大蛇也只能拥有绿斩味。



▲再看炎剑，斩味长度刚好有整条斩味槽的3/4，加个技能试试。



▲果然有蓝色的斩味了。

2.物攻和属攻的选择问题

回到重点上，先让大家了解一下各斩味状态下物攻和属攻的修正问题：

斩味	物攻修正值	属攻修正值
红	50%	50%
橙	75%	50%
黄	100%	75%
绿	112.5%	100%
蓝	125%	106.25%
白	150%	112.5%

以“炎剑リオレウス”来说吧，绿斩的时候实际的物攻数据为672X1.125=756，属攻还是480，而蓝斩状态下物、属攻击分别为672X1.25=840、480X1.0625=510，由此可见，升级武器的首要参考条件就是斩味，良好的斩味不仅有更好的属性加成，而且还是弹刀与否的关键因素。

对于斩味相同的武器，比如上面说到的真黑和黑灭，我们不妨再看修正问题，同种斩味下物攻的修正明显高于属攻，这是物攻的第一个优势；然后给大家一个伤害的大概计算公式：总伤害=状态拦显示攻击力/10X斩味物攻修正值X攻击动作修正值X弹刀修正值X怪物的部位物攻吸收值+属性值/10X斩味属攻修正值X怪物的部位属攻吸收值，其中弹刀修正为0.7，不弹还是1，这个对于物攻是一个劣势，攻击动作修正和部位吸收请参照下表：

全近身武器攻击动作的攻击力修正

大剑
拔刀斩＝纵斩（三角）：100%
上提斩（圈+三角）：100%
横斩（圈）：75%

片手剑
纵斩一段目（三角键连续攻击的第一下）：100%
纵斩二段目（三角键连续攻击的第二下）：80%
纵斩三段目（三角键连续攻击的第三下）：85%
跳斩（圈+三角）：125%
起身斩（跳斩后按三角键）：110%
回旋斩（圈）：170%
防御斩（防御状态下按三角键）：100%

长枪
拔刀刺：120%
平刺一、二段目（三角键连续攻击的第一、二下）：100%
平刺三段目（三角键连续攻击的第三下）：130%
上刺（圈）：120%
防御刺（防御状态下按三角键）：85%
突击（圈+三角）：85%
突击滑行刺（突击过程中按三角键）：180%



大锤
拔刀击：35%
纵振一段目（三角键连续攻击的第一下）：100%
纵振二段目（三角键连续攻击的第二下）：35%
纵振三段目（三角键连续攻击的第三下）：190%
横振（圈）：20%
一段蓄力攻击：85%
二段蓄力攻击：85%、70%
大地一击：35%、145%
旋转攻击：35%、连续五个20%、75%

双剑（鬼人化）
连斩一段目：130%
连斩二段目：70%、60%
连斩二段目：40%、75%、150%
回旋斩（圈）：（90%、70%、60%）X2回
上提斩（使用回避后按三角键）：140%
乱舞攻击（圈+三角）：200%、连续八个35%、235%

双剑（通常）
拔刀击＝突进斩（圈+三角）：85%、40%
上提斩（突进斩后按三角键）：110%
连斩一段目：100%
连斩二段目：60%、40%
连斩二段目：35%、50%、120%
回旋斩（圈）：70%、60%、40%

利用这个表，玩家可以了解到多使用什么样的攻击方式，同时能观察出属攻似乎略占上风。

怪物伤害吸收表（注：切是指剑系和枪，砸是指锤，弹是指弩，以下数据均为百分比）

大怪鸟／青怪鸟

部位	头	颈	背	腹	尾	翼	足
切	50	50	40	80	50	75	25
砸	80	60	50	70	60	70	30
弹	100	50	40	80	30	70	30
火	10	10	10	10	10	10	5
水	40	100	25	25	25	25	10
雷	30	50	15	15	15	25	5
龙	0	20	0	0	0	0	0

毒怪鸟／紫毒怪鸟

部位	头	颈	背	腹	尾	翼	足
切	30	50	70	80	90	50	20
砸	80	25	30	30	40	30	20
弹	100	50	20	20	80	30	30
火	50	30	20	30	30	30	10
水	20	10	10	10	10	20	10
雷	0	0	0	0	0	0	0
龙	10	10	10	10	10	10	10

砂龙王

部位	头	颈	背	腹	尾	翼	足
切	40	110	100	80	60	40	35
砸	50	100	90	130	50	50	30
弹	60	150	150	100	60	60	35
火	0	0	0	0	0	0	0
水	10	10	12	15	10	10	15
雷	15	15	20	15	10	10	10
龙	5	5	5	5	5	5	5

水龙／翠水龙

部位	头	颈	背	腹	尾	翼	足
切	30	60	20	100	50	25	50
砸	30	50	20	80	40	25	40
弹	60	100	20	80	60	30	30
火	25	30	20	35	30	20	10
水	0	0	0	0	0	0	0
雷	25	30	25	35	30	20	10
龙	5	5	5	5	5	5	5

雄火龙

部位	头	颈	背	腹	尾	翼	足
切	80	50	25	45	30	25	45
砸	70	50	30	40	30	20	50
弹	70	40	40	90	30	30	45
火	0	0	0	0	0	0	0
水	30	20	20	15	10	30	10
雷	15	10	15	15	5	15	5
龙	30	20	20	10	20	20	5

苍火龙

部位	头	颈	背	腹	尾	翼	足
切	80	50	20	45	25	20	45
砸	70	50	25	40	25	15	40
弹	70	40	30	90	25	25	65
火	0	0	0	0	0	0	0

水	15	10	15	15	5	15	5
雷	15	10	15	15	5	15	5
龙	30	20	20	10	20	20	5

银火龙

部位	头	颈	背	腹	尾	翼	足
切	25	35	20	35	25	80	25
砸	80	55	25	45	25	20	45
弹	25	40	40	50	70	30	50
火	0	0	0	0	0	0	0
水	30	20	20	15	10	30	10
雷	30	20	20	15	10	30	10
龙	0	0	0	0	0	0	0

雌火龙

部位	头	颈	背	腹	尾	翼	足
切	90	50	25	60	30	25	45
砸	80	40	30	55	30	20	40
弹	70	40	30	90	25	25	50
火	0	0	0	0	0	0	0
水	15	10	10	5	5	10	5
雷	20	15	15	20	10	15	10
龙	35	20	25	10	25	20	5

樱火龙

部位	头	颈	背	腹	尾	翼	足
切	90	50	20	60	25	20	55
砸	80	40	25	55	25	15	50
弹	70	40	30	90	20	20	50
火	0	0	0	0	0	0	0
水	15	10	10	5	5	10	5
雷	20	15	15	20	10	15	10
龙	35	20	25	10	25	20	5

金火龙

部位	头	颈	背	腹	尾	翼	足
切	25	35	20	35	25	80	25
砸	80	50	25	45	25	20	40
弹	40	40	40	20	60	20	50
火	0	0	0	0	0	0	0
水	15	10	10	5	5	10	5
雷	30	20	20	15	10	30	10
龙	0	0	0	0	0	0	0

电龙

部位	头	颈	背	腹	尾	翼	足
切	45	60	50	50	20	25	25
砸	60	50	50	25	20	25	20
弹	90	70	20	20	30	40	30
火	40	30	30	30	20	20	15
水	5	5	5	5	5	5	5
雷	0	0	0	0	0	0	0
龙	5	5	5	5	5	5	5

赤电龙

部位	头	颈	背	腹	尾	翼	足
切	45	60	50	50	20	25	25
砸	60	50	50	25	20	25	20

弹	80	70	20	20	30	40	30
火	5	5	5	5	5	5	5
水	40	30	30	30	20	20	15
雷	0	0	0	0	0	0	0
龙	5	5	5	5	5	5	5

一角龙／白一角龙

部位	头	颈	背	腹	尾	翼	足
切	35	50	20	50	80	60	40
砸	20	80	35	40	60	50	45
弹	50	80	40	50	120	50	50
火	5	10	5	10	10	10	20
水	30	20	30	20	20	20	10
雷	20	30	20	30	25	30	20
龙	0	0	0	0	0	0	0

岩龙

部位	头	颈	背	腹	尾	翼	足
切	20	20	20	25	20	20	25
砸	20	20	20	25	20	20	25
弹	20	20	20	50	20	20	30
火	15	15	15	20	15	15	20
水	10	10	10	10	10	10	10
雷	10	10	10	10	10	10	10
龙	18	18	18	18	18	18	10

角龙／黑角龙

部位	头	颈	背	腹	尾	翼	足
切	35	45	20	40	60	40	30
砸	10	65	35	50	55	55	35
弹	35	55	35	25	85	45	35
火	0	0	0	0	0	0	0
水	40	20	30	20	20	20	10
雷	15	15	15	15	15	15	15
龙	15	15	15	15	15	15	15

铠龙

部位	头	颈	背	腹	尾	翼	足
切	20	30	20	25	25	20	15
砸	30	30	30	30	30	20	25
弹	20	20	20	30	20	20	20
火	0	0	0	0	0	0	0
水	15	30	25	35	30	20	30
雷	5	5	5	5	5	5	5
龙	40	20	15	35	20	15	10

黑铠龙

部位	头	颈	背	腹	尾	翼	足
切	20	30	20	15	25	20	15
砸	30	30	30	25	30	20	25
弹	20	20	20	20	20	20	20
火	0	0	0	0	0	0	0
水	15	30	25	40	30	20	30
雷	5	5	5	5	5	5	5
龙	0	0	0	0	0	0	0

老山龙／苍老山龙

部位	头	颈	背	胸	尾	腹	足
切	28	20	10	80	10	55	32
砸	20	20	20	90	20	50	37
弹	30	20	20	80	20	40	25
火	20	20	20	50	20	20	20
水	5	5	5	5	5	5	5
雷	15	15	15	15	15	15	15
龙	20	20	20	100	20	30	20

麒麟

部位	头	身体	角	—	—	—	—
切	45	20	90	—	—	—	—
砸	40	25	100	—	—	—	—
弹	60	20	80	—	—	—	—
火	15	10	5	—	—	—	—
水	15	10	5	—	—	—	—
雷	0	0	0	—	—	—	—
龙	5	5	5	—	—	—	—

黑龙／红黑龙

部位	头	颈	背	腹	尾	翼	足
切	80	50	10	30	10	30	20
砸	75	55	20	25	15	25	20
弹	45	30	20	25	20	20	20
火	15	15	15	15	15	15	15
水	5	5	5	5	5	5	5
雷	5	5	5	5	5	5	5
龙	80	50	10	30	10	10	20

从这个表来看，同一部位的伤害吸收值物攻方面要大，这是物攻的第二个优势。综合起来说物攻的作用稍微大那么一点点，笔者认为在武器斩味相仿的情况下大家尽量选择攻击力高的。

对于总伤害那个公式，笔者曾以白斩状态下的真黑龙剑使用回旋斩攻击黑龙头部做过测试，根据公式计算值为336/10X1.5X1.7X1.0X0.8+400/10X1.125X0.8 ≈ 104，而开金手指查看准确伤害为96，还是值得了解一下的。

3 状态攻击储蓄值问题

很多玩家对于状态储蓄值这个概念还不太清楚，其实这个是非常简单的，举个例子来说，比如我们使用“デスパライズ”这把麻痹储蓄值为260的片手剑攻击大怪鸟，将显示的储蓄值/10，即26，再从下表中查寻到大怪鸟的麻痹耐性为100，这样我们只需要发动5次麻痹效果就可以将它麻痹了。不过有三点要提醒大家：1.异常状态攻击的发动是随机的；2.状态储蓄值会随着时间的流逝而不断减少；3.怪物的异常状态耐性会不断增加。

全怪物异常状态耐性资料

大怪鸟／青怪鸟（注：括号内为青怪鸟数据）

	第1次	第2次	第3次	第4次	第5次
毒耐性值	100	150	200	250	300
储蓄值减少	2／秒	—	—	—	—
中毒持续时间	60秒	—	—	—	—
共减体力	240	—	—	—	—
	第1次	第2次	第3次	第4次	第5次
麻痹耐性值	100	165	230	295	360

	(100)	(175)	(250)	(325)	(400)
储蓄值减少	0.5/秒	–	–	–	–
麻痹持续时间	10秒/（15秒）	–	–	–	–
注：括号内为紫毒怪鸟数据					
	第1次	第2次	第3次	第4次	第5次
毒耐性值	200	250	300	350	400
	(300)	(375)	(450)	(525)	(600)
储蓄值减少	2/秒	–	–	–	–
中毒持续时间	60秒	–	–	–	–
共减体力	240	–	–	–	–
	第1次	第2次	第3次	第4次	第5次
麻痹耐性值	150	200	250	300	350
储蓄值减少	0.5/秒	–	–	–	–
麻痹持续时间	10秒	–	–	–	–
砂龙王					
	第1次	第2次	第3次	第4次	第5次
毒耐性值	100	150	200	250	300
储蓄值减少	2/秒	–	–	–	–
中毒持续时间	30秒	–	–	–	–
共减体力	120	–	–	–	–
	第1次	第2次	第3次	第4次	第5次
麻痹耐性值	150	200	250	300	350
储蓄值减少	0.5/秒	–	–	–	–
麻痹持续时间	15秒	–	–	–	–
水龙/翠水龙					
注：括号内为翠水龙数据					
	第1次	第2次	第3次	第4次	第5次
毒耐性值	100	175	250	325	400
	(100)	(200)	(300)	(400)	(500)
储蓄值减少	2/秒	–	–	–	–
中毒持续时间	30秒/（90秒）	–	–	–	–
共减体力	120/（320）	–	–	–	–
	第1次	第2次	第3次	第4次	第5次
麻痹耐性值	100	175	250	325	400
	(100)	(200)	(300)	(400)	(500)
储蓄值减少	0.5/秒	–	–	–	–
麻痹持续时间	10秒	–	–	–	–
雄火龙					
	第1次	第2次	第3次	第4次	第5次
毒耐性值	110	185	260	335	410
储蓄值减少	2/秒	–	–	–	–
中毒持续时间	60秒	–	–	–	–
共减体力	240	–	–	–	–
	第1次	第2次	第3次	第4次	第5次
麻痹耐性值	100	175	250	325	400
储蓄值减少	0.5/秒	–	–	–	–
麻痹持续时间	10秒	–	–	–	–
苍火龙					
	第1次	第2次	第3次	第4次	第5次
毒耐性值	215	290	365	440	515
储蓄值减少	2/秒	–	–	–	–
中毒持续时间	60秒	–	–	–	–

共减体力	360	—	—	—	—
	第 1 次	第 2 次	第 3 次	第 4 次	第 5 次
麻痹耐性值	125	200	275	350	425
储蓄值减少	0.5／秒	—	—	—	—
麻痹持续时间	10 秒	—	—	—	—
银火龙					
	第 1 次	第 2 次	第 3 次	第 4 次	第 5 次
毒耐性值	400	500	600	700	800
储蓄值减少	2／秒	—	—	—	—
中毒持续时间	60 秒	—	—	—	—
共减体力	420	—	—	—	—
	第 1 次	第 2 次	第 3 次	第 4 次	第 5 次
麻痹耐性值	200	275	350	425	500
储蓄值减少	1／秒	—	—	—	—
麻痹持续时间	10 秒	—	—	—	—
雌火龙					
	第 1 次	第 2 次	第 3 次	第 4 次	第 5 次
毒耐性值	200	275	350	425	500
储蓄值减少	2／秒	—	—	—	—
中毒持续时间	60 秒	—	—	—	—
共减体力	240	—	—	—	—
	第 1 次	第 2 次	第 3 次	第 4 次	第 5 次
麻痹耐性值	110	185	260	335	410
储蓄值减少	0.5／秒	—	—	—	—
麻痹持续时间	10 秒	—	—	—	—
樱火龙					
	第 1 次	第 2 次	第 3 次	第 4 次	第 5 次
毒耐性值	200	275	350	425	500
储蓄值减少	3／秒	—	—	—	—
中毒持续时间	60 秒	—	—	—	—
共减体力	360	—	—	—	—
	第 1 次	第 2 次	第 3 次	第 4 次	第 5 次
麻痹耐性值	125	200	275	350	425
储蓄值减少	0.5／秒	—	—	—	—
麻痹持续时间	10 秒	—	—	—	—
金火龙					
	第 1 次	第 2 次	第 3 次	第 4 次	第 5 次
毒耐性值	350	450	550	650	750
储蓄值减少	2／秒	—	—	—	—
中毒持续时间	60 秒	—	—	—	—
共减体力	360	—	—	—	—
	第 1 次	第 2 次	第 3 次	第 4 次	第 5 次
麻痹耐性值	200	275	350	425	500
储蓄值减少	1／秒	—	—	—	—
麻痹持续时间	10 秒	—	—	—	—
电龙／赤电龙					
注：括号内为赤电龙数据					
	第 1 次	第 2 次	第 3 次	第 4 次	第 5 次
毒耐性值	110	185	260	335	410
储蓄值减少	2／秒	—	—	—	—
中毒持续时间	30 秒	—	—	—	—
共减体力	60／（120）	—	—	—	—

	第1次	第2次	第3次	第4次	第5次
麻痹耐性值	200	275	350	425	500
	(350)	(425)	(500)	(575)	(650)
储蓄值减少	5/15秒（10/15秒）	—	—	—	—
麻痹持续时间	5秒/（15秒）	—	—	—	—

一角龙／白一角龙

注：括号内为白一角龙数据

	第1次	第2次	第3次	第4次	第5次
毒耐性值	100	175	250	325	400
	(100)	(200)	(300)	(400)	(500)
储蓄值减少	2/秒	—	—	—	—
中毒持续时间	120秒/（90秒）	—	—	—	—
共减体力	240/（360）				
	第1次	第2次	第3次	第4次	第5次
麻痹耐性值	150	225	300	375	450
	(200)	(275)	(350)	(425)	(500)
储蓄值减少	5/15秒	—	—	—	—
麻痹持续时间	15秒	—	—	—	—

岩龙

	第1次	第2次	第3次	第4次	第5次
毒耐性值	200	275	350	425	500
储蓄值减少	2/秒	—	—	—	—
中毒持续时间	60秒	—	—	—	—
共减体力	240	—	—	—	—
	第1次	第2次	第3次	第4次	第5次
麻痹耐性值	200	250	300	350	400
储蓄值减少	0.5/秒	—	—	—	—
麻痹持续时间	15秒	—	—	—	—

角龙／黑角龙

注：括号内为黑角龙数据

	第1次	第2次	第3次	第4次	第5次
毒耐性值	200	250	300	350	400
	(250)	(300)	(350)	(400)	(450)
储蓄值减少	2/秒	—	—	—	—
中毒持续时间	120秒/（90秒）	—	—	—	—
共减体力	240/（360）	—	—	—	—
	第1次	第2次	第3次	第4次	第5次
麻痹耐性值	200	275	350	425	500
	(250)	(325)	(400)	(475)	(550)
储蓄值减少	5/15秒	—	—	—	—
麻痹持续时间	15秒	—	—	—	—

铠龙／黑铠龙

注：括号内为黑铠龙数据

	第1次	第2次	第3次	第4次	第5次
毒耐性值	150	225	300	375	450
	(200)	(275)	(350)	(425)	(500)
储蓄值减少	2/秒	—	—	—	—
中毒持续时间	60秒	—	—	—	—
共减体力	240/（480）	—	—	—	—
	第1次	第2次	第3次	第4次	第5次
麻痹耐性值	200	275	350	425	500
	(200)	(300)	(400)	(500)	(600)

储蓄值减少	0.5/秒	–	–	–	–
麻痹持续时间	15秒	–	–	–	–
麒麟					
	第1次	第2次	第3次	第4次	第5次
毒耐性值	200	275	350	425	500
储蓄值减少	2/秒	–	–	–	–
中毒持续时间	30秒	–	–	–	–
共减体力	60	–	–	–	–
麻痹无效	–	–	–	–	–
黑龙/红黑龙					
	第1次	第2次	第3次	第4次	第5次
毒耐性值	00	450	500	550	600
储蓄值减少	2/秒	–	–	–	–
中毒持续时间	30秒	–	–	–	–
共减体力	120	–	–	–	–
	第1次	第2次	第3次	第4次	第5次
麻痹耐性值	400	450	500	550	600
储蓄值减少	0.5/秒	–	–	–	–
麻痹持续时间	10秒	–	–	–	–
老山龙/苍老山龙					
全状态异常攻击无效					

弩手的异常状态攻击弹药储蓄值是固定的，其中LV1系为25，LV2系为50。从这里我们也可以了解到攻击频率高的武器更适合于进行状态攻击，Capcom出于平衡性方面的考虑故在游戏中也没有出现带麻痹属性的双刀类武器。

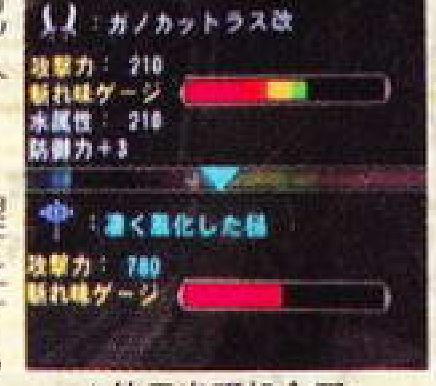
4 锈块，太古块的鉴定方法

在这之前，玩家必须先到火山8区收集各种块，其中普通、困难级任务出“さびた块”（锈块），G级为“太古の块”，需要大家知道的是每个块对应生产的武器是不变的，比如你鉴定出来的是长枪，那么无论你怎么S/L它都不会鉴定出其它种类的武器，明确这一点后我们以鉴定出“封龙剑【超绝一门】”为例为大家详细讲解一番：

步骤一：当然是先收集太古块啦，笔者建议收集五个，准备工作就算做好了，存挡；

步骤二：拿到武器屋鉴定，必须保证至少有一块能生产出片手剑并且在生产过程中注意是否生产出有“凄く风化したXX”字样的武器；

步骤三：如果在步骤二里出现了“凄く风化したXX”字样的武器，记下它的出现序号，然后提记录，将能生产出片手剑的那块太古块放在这个序号上鉴定就会出现“凄く风化した双剑”，任务完成；



▲终于出现机会了！

步骤四：如果在步骤二里未出现“凄く风化したXX”字样的武器，提记录，然后做五遍（你收集了多少块就做多少遍）村长一星交回复药的任务，然后再记录继续鉴定，直到出现有“凄く风化したXX”字样的武器，记下序号；

▲任务、完了。

步骤五：重复步骤三后半部分的内容就可以得到“凄く风化した双剑”，任务完成；

剩下的就是用120个“大地の结晶”将刷出来的“凄く风化した双剑”强化为“封龙剑【超绝一门】”即可。在众多鉴定系列武器中，笔者推荐使用的除了超绝以外还有用“さびた块（片手）”打造的“封龙剑【绝一门】”及同样是太古块系列中的弩块打造出来的“神岛”，其他的鉴定武器由于实用度不高，不提也罢。

好了，写到这里，本期的研究内容也算告一段落，希望大家能找到自己需要的东西。愿大家在不断地升级战斗中磨练技术、早日成为一名优秀的怪物猎人。

火热秘技

NDS Contact

日版 | 游戏原名 Contact

◆**轻松干掉军事基地中BOSS**

在第四个岛屿的军事基地中，在遭遇最后的BOSS之前会第二次遇到那个长头发的"考古学家"，如果在他这里费血过多，后面紧接着的BOSS战会很麻烦，这里有一种方法可以轻松干掉他，就是把他引到右下角的楼梯上部的位置，具体如图所示，他就会像傻子一样发呆，然后你就离他一定距离随意宰割了。

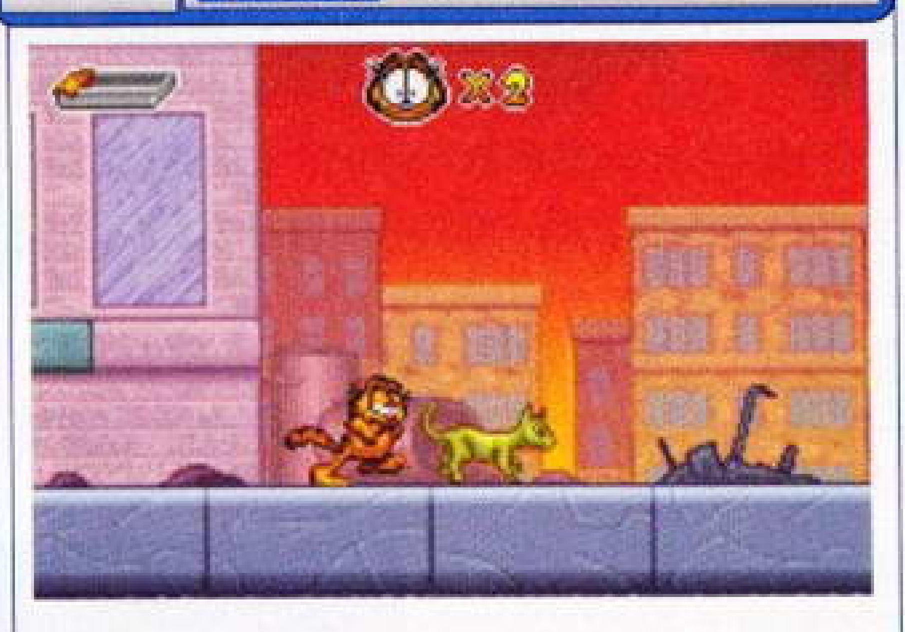
——vivi



▶ 按照如图的站位，可不费一丝血干掉他。

GBA 加菲猫 寻找波基

美版 | 游戏原名 Garfield The Search For Pooky



◆**开启各难度**

可爱的加菲猫冒险游戏，在主菜单下输入密码，便能打开更高级别游戏等级。

密码	效果
9W9KNN?DF	Level 2
**40J2ZJ6	Level 3
**Z0G7Z7L	Level 4
1G21GRW5R	Level 5
?1FJB113H	Level 6
NZ70N5KX0	Level 7
PX5NPH*3*	Level 8
TWQV9XJ7?	Level 9
GXTP1*G90	Level 10
MW5PK1H8?	Level 11
J*GV92WTF	Level 12
1DL194?N4	清除游戏密码

PSP 弗兰蒂克斯历险记

美版 | 游戏原名 Frantix



◆**游戏密码**

一款类似《仓库番》的3D解谜动作冒险游戏。在Level Selection 菜单下，按下L+R键，然后从(A-Z，0-9）中选择输入8个字符，按×键确认。

密码	效果
INVINC0	关闭无敌
INVINC1	开启无敌
LVLANY0	各难度选择关闭
LVLANY1	各难度选择开启



PSP 女神侧身像 蕾娜斯

日版 | 游戏原名 VALKYRIE PROFILE LENNETH

◆触发事件

在《VP》里大家一直都认为是只有在第六章结束前封印值低于37才能触发6章结束后的路西欧事件，但是在第六章结束时封印值刚好37，所以没发生事件。但是又因为没佩带尼伯龙根指环，所以在第七章开始时封印值减为35，而第七章开始时通过感应后去海南发生苏芳被杀事件，事件结束后居然发生了路西欧事件，我玩的难度为HARD。

——堕落の天使



PSP 虹吸战士 黑镜

美版 | 游戏原名 Syphon Filter：Dark Mirror

◆全隐藏关出现方法

关卡	条件
Narbonne	完成全部训练关一次即可
KemSynth Tower	CAREER RATING里的Elite Weapons Expert完成率400%
Sana Yemen	CAREER RATING里的Combat Sharp Shooter完成率400%
Bangkok Part 1	Normal或者Hard难度完成Story Mode
Bangkok Part 2	完成Bangkok Part 1后开启


最近非常火爆一款动作游戏，隐藏要素非常丰富。



◆全奖励任务开启方法

关卡	条件
Birds of a Feather	Normal或者Hard难度完成story mode
Goodnight，Sweetheart	完成训练关里的所有时间限制
Jimmy Zhou's Army	完成Birds of a Feather后开启
Trapped In The Hornets Nest	获得Combat Sharp Shooter任务里的所有勋章
Up a Column Without a Paddle	获得Elite Weapons Expert任务里的所有勋章

PSP 分裂细胞 本质

美版 | 游戏原名 Tom Clancy's Splinter Cell Essentials

◆额外任务

在Bonus Mission菜单下输入：

方法	效果
按住Select键后，按L+R键2次	开启巴黎任务
按住Select键后，按L+R键3次	开启印度尼西亚任务
按住Select键后，按L+R键3次以上	开启毒品工厂任务



◆全隐藏武器出现方式

在故事模式多拿特殊得分，CAREER RATING选项里相对应的物品完成率达到100%开启。

在任务模式中把某些关卡的六项特殊得分全部完美完成可以获得奖励武器。

武器	条件
SP-57	在1分35秒内完成Training Mission 1
Famas	在3分钟内完成Training Mission 2
UNP.45	在不浪费一发子弹的情况下完成Traning Mission3
M1 Super 90	任务模式下摧毁4-1关的全部5个贫铀罐
M16A2	任务模式下摧毁4-2关的全部5个贫铀罐
M4 Carbine	任务模式下摧毁4-3关的全部5个贫铀罐
M249 SAW	在2分42秒内完成KemSynth Tower
Shot Defender	在3分39秒内完成Sana Yemen



马上就要到五一劳动节了，又是七天长假，不知大家安排好自己的生活没有？半月来，1.5版的PSP破解继续进步，Bookr、Lua Player等软件也推出新版。最吸引眼球的莫过于"砖头"PSP的复活事件了。一起看看最新的PSP软件新闻。

PSP热点新闻追踪

PSP破解情况

文 C.H.1. 编 铭风

1.5版PSP游戏破解继续


▲中文版《剑舞者 千年之约定》的文字显示已正常。

托RunUMD的福，这半个月来PSP上的游戏破解仍在继续。大家期待已久的PSP两款大作《怪物猎人 携带版》和《真·三国无双 二度进化》终于破解成功，可以在1.5版PSP上运行，只是不能进行联网游戏。中文版《剑舞者 千年之约定》以前虽能运行，但中文字符却为乱码，而现在这个问题已经得到解决。被破解的游戏还包括《未名传奇2 战士机密》、《信长的野望 烈风传 威力加强版》、《南梦宫博物馆VOL.2》、《三国志Ⅶ》、《007 来自俄罗斯的爱情》等等。但《大航海时代Ⅳ 新航路》等游戏仍旧不能运行。破解的游戏也仅能在1.5版的PSP上运行，2.0以上版本PSP的破解也没有消息。

新版UMD Emulator推出

在上辑中，笔者提到RunUMD破解方式的最大不便是不能直接读取游戏的ISO，需要将游戏文件解开，然后拷贝到PSP的记忆棒中，可谓费时费力。新版RunUMD UMD Emulator v0.8C的推出则完美的解决了这个问题。RunUMD UMD Emulator v0.8C在UMD Emulator v0.8C的基础上内置了RunUMD，可以像以前一样直接选中ISO运行。在ISO emulation mode中，将选项调为Copy Load，按×键运行ISO后，会



▲终于不用再解压缩ISO那么麻烦了。

进入RunUMD的界面，按○键释会释放X文件夹到记忆棒根目录，按×键开始游戏。

下载地址：http://lyricis.perso.cegetel.net/PSP/PSP_RunUMD_UMD_Emulator_v0.8C.rar。

DAX ZISO新版发布



PSP用的ISO压缩软件DAX ZISO于4月11日推出V0.51版。新版加入了对Run UMD的支持，修正了系统菜单休眠引起的致命错误，改进了系统界面等等。经过压缩的《真·三国无双 二度进化》、《怪物猎人 携带版》等游戏的ISO可以在DAX ZISO V0.51上正常运行。

下载地址：http://dax.psp-tuts.net/DAXZISO_051.zip。

Genesis UMD Launcher 2.6发布

Genesis UMD Launcher 2.6其实是基于RunUMD的一款软件，可以让1.5版的PSP运行2.6版的游戏UMD，而不必升级。软件压缩包中包含一个X文件夹，注意要拷贝到PSP记忆棒的根目录。Genesis UMD Launcher 2.6只是一款UMD光碟引导程序，并不能运行记忆棒中的ISO。

下载地址：http://www.maxconsole.net/content_dwnl/Genesis_UMD_Launcher_2.6_For_PSP.rar。

"砖头"PSP也可以变正常？

如果操作不当，PSP在内核升级过程中很有可能会变成"砖头"。PSPChina的网友Ugundam竟然能让"砖头"PSP复活，重新焕发青春。Ugundam先将完好的1.5版PSP的固件芯片拆下来，用编程器读取里面的内核数据。然后再将数据写到"砖头"PSP的固件芯片上。目前Ugundam已经成功令自己的"砖头"PSP复活。虽然PSP能开机，但有些功能变得不正常，比如不能识别PSP光驱，也不能升级到2.0版本，但可以运行全部1.5自制程序。Ugundam更在网上提供免费刷机服务，征求"砖头"PSP。因为涉及到拆装固件芯片，所以危险性非常高，不过这也为PSP的破解提供一条新思路。如果2.0以上版本的PSP通过刷机能够降到1.5版，估计会有很多人愿意去冒险。

PSP UMDTool发布



▲PSP UMDTool只能引导UMD光碟运行。

PSP游戏启动工具PSP UMDTool于4月19日发布V0.1版。PSP UMDTool是一款UMD光碟启动工具，它可以实现在333MHz主频下启动UMD、直接启动2.0以上版本的UMD、在333MHz主频下用MPH Game Launcher启动UMD及在333MHz主频下用RunUMD启动UMD的功能。

下载地址：http://hem.bredband.net/kalsod/UMDTool0.1.rar。

eMenu新版推出



PSP用软件eMenu于4月18日推出V0.1 Beta 4版。eMenu是eLoader的前端工具，有一个简单易用的界面，可以让你在2.0以上版本的PSP上比较方便地运行各种自制程序和模拟器。

下载地址：http://www.ditlew.dk/files/emenu--.zip。

模拟器情况

Monkey64新视频放出

备受关注的PSP用N64模拟器Monkey64在4月19日又放出六段新视频。从视频中我们可以看到Monkey64的确取得了一些新进展，虽然游戏贴图仍不正常，但起码我们能看见大致轮廓。

感兴趣的朋友可以去http://www.dcemu.co.uk/vbulletin/showthread.php?p=107223#post107167下载视频看看。



▲Monkey64的模拟效果还很初级。

自制软件情况

Lua Player新版发布

PSP用Lua编译平台Lua Player在4月11日推出了V0.19版。新版修正了目录指向错误，改变系统读取模块的运行方式，去掉获取Lua状态输出，加入一个处理图片的模块示例等。

1.5版PSP用软件下载地址：http://www.luaplayer.org/LuaPlayer_v0.19_firmware15.zip。

1.0版PSP用软件下载地址：http://www.luaplayer.org/LuaPlayer_v0.19_firmware10.zip。

PiMPStreamer新版推出

PSP用媒体播放软件PiMPStreamer于4月17日推出V0.3版。新版基于最新的PMP Mod V2内核，并去掉了皮肤功能，可以正常退出了。使用PiMPStreamer能够将电脑上的媒体文件通过无线网络传输到PSP上。播放前，用户要在电脑上运行PimpStreamer.exe，在Movie Path中输入视频文件的绝对路径。

软件下载地址：http://www.geocities.com/dickydick1969/PiMPStreamer-0.3.zip。

PSP FTPD新版推出

PSP用无线FTP软件PSP FTPD于4月15日推出V0.3.4版。新版加入了Cortes the Killer设计的背景图片，并会显示最后连接的FTP客户端的IP地址。PSP FTPD不仅能在1.5版的PSP上运行，还支持2.0以上版本的PSP。



▲PSP FTPD无线传输文件。

下载地址：http://zx81.zx81.free.fr/public/psp/pspftpd/pspftpd-v0.3.4.zip。

PSP Cheat Hacker新版发布



▲PSP Cheat Hacker的金手指代码不容易找。

PSP用金手指软件PSP Cheat Hacker于4月13日推出V0.11版。新版加入对RunUMD等游戏引导程序的支持，并修正了一些错误。同时按住L、R、Select键可以退出引导程序。

下载地址：http://nekokabu.s7.xrea.com/soft/psp/pspcheat011.zip。

Webnab新版推出

PSP用RSS新闻阅读软件Webnab在4月11



▲Webnab能够在2.0以上版本PSP上运行了。

日推出V0.4a2版。新版能在2.0以上版本的PSP上运行，按Select键可以退出程序。下一步作者计划加入图片浏览和MP3播放功能。

下载地址：http://localhost.geek.nz/webnab/webnab-0.4a2.tar.gz。

Bookr新版公开

PSP用图书软件Bookr于4月9日推出了最新的V0.7.0版。新版采用全新的书签系统和工具栏，增加了PDF浏览的扩大功能，修正了文件选择中最后一个文件夹的错误，加入CPU速度调节选项，并加入对没有加密的PDB、PRC文件和基本的Html网页文件的阅读支持等等。

下载地址：http://sourceforge.net/project/showfiles.php?group_id=149290。



eReader频繁更新

国产PSP用读书软件eReader最近进入频繁更新时期，作者分别于4月8日、4月11日、4月12日、4月13日、4月15日推出V0.91、V0.94、V0.96、V0.97和V0.98足足五个版本，同上半个月放出的版本数量一致。软件已经进入V1.0版发布的倒计时。V0.98版增加背景灰度和线控控制模式选项，修正省电计算模式和16位版本的两次线性缩放问题等等。



32位色版的下载地址是http://www.pspsp.org/down/eReader_32bit.rar。

IR Shell新版发布



▲IR Shell已经不只遥控器软件这么简单。

PSP上的遥控器软件IR Shell在4月13日推出V1.4版。新版改进比较多，增加了自定义皮肤和游戏存档查看功能，目录浏览中能显示文件容量和剩余空间，用户能够创建、删除、重命名文件夹，加入对RunUMD的支持，加入密码保护等等。新版不仅能对软件进行截图，还能对游戏进行截图，我们可以将游戏中优美的图片保存下来了。

下载地址：http://www.pspir.com/pspirshell/download/pspirshell14.zip。

Ys-Os公布新版



PSP用的操作系统Ys-Os于4月17日公布V1.8版。新版加入了虚拟键盘，采用了新的开始菜单和按钮，提升了速度，并修正了诸多错误。Ys-Os是一款Lua软件，已经具备画图、浏览图片、迷你游戏等功能，同时还支持多任务运行。

下载请到官方站，网址是http://yossistarz.googlepages.com/ys-os。

Linux登陆PSP

Linux操纵系统终于登陆PSP平台了。这款

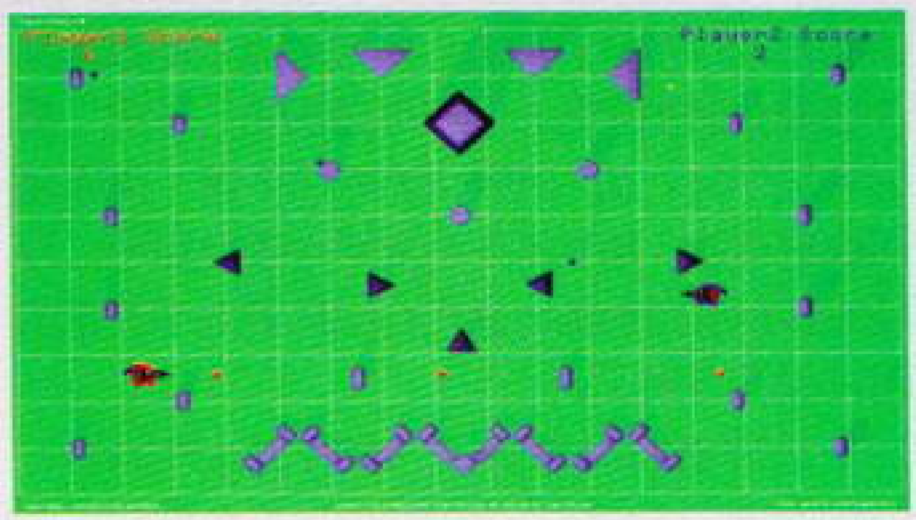


▲PSPUcLinux只是初级模拟而已。

名为PSPUcLinux的程序能在PSP上模拟部分的Linux代码。不过程序目前还很不完善，没有实现什么具体的功能，但无论如何也是开了个好头。

想尝鲜的朋友可以下载试试，地址是http://www.psphacks.net/files/psplinux.tgz。

《2d Paintball》推出



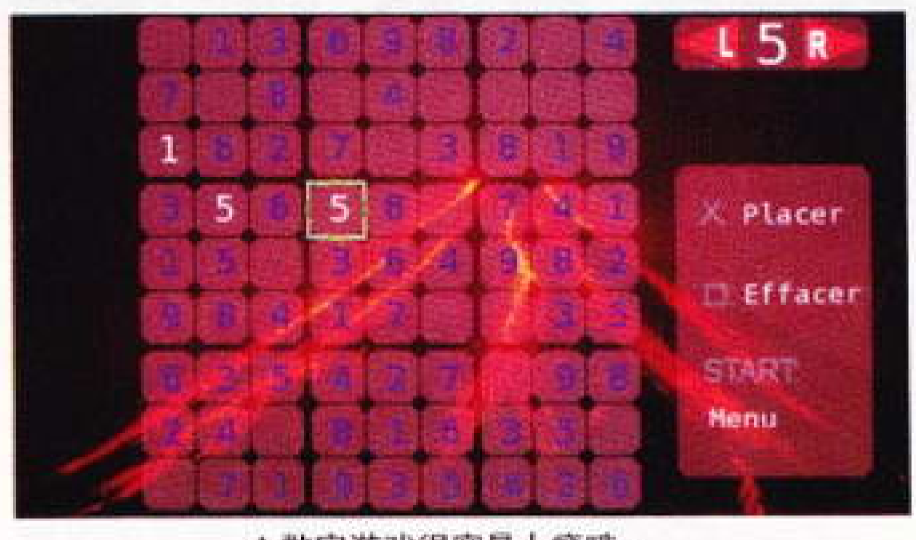
▲两人同时玩是游戏一大特点。

PSP上的射击游戏《2d Paintball》于4月17日正式推出。《2d Paintball》的最大特色是可以双人同时玩，而且只需要一台PSP。游戏时，1P使用PSP的方向键控制方向，按L键发射子弹；2P则使用○、△、□、×键控制方向，按R键发射子弹。

下载地址是http://rapidshare.de/files/18357163/2d_Paintball.zip.html。

《LUA Sudoku》新版公布

PSP上的数字游戏《LUA Sudoku》于4月17日推出V0.9b版。新版在画面细节方面做了改进。游戏时，按L、R键切换数字，按×键可以放入数字，□键则是消除数字，按Start键能够退出游戏。



▲数字游戏很容易上瘾哦。

下载地址：http://www.atelecharger.info/game02.zip。

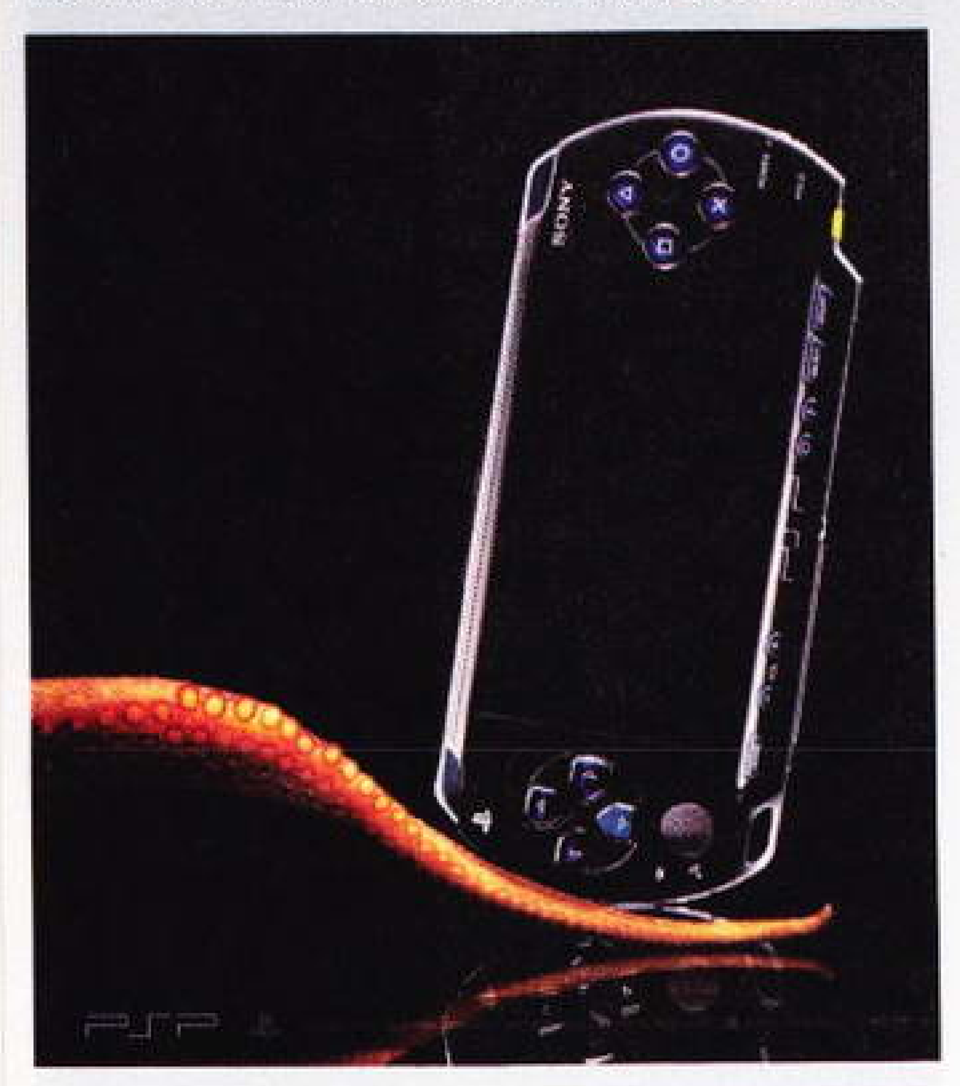
PSP上的《牧场物语》



▲游戏视野真的很广阔。

PSP上的游戏《Harvest Moon: Summer Harvest》在4月18日推出Beta版。游戏根据著名的《牧场物语》改编，已经初具雏形，玩家能和NPC对话，游戏中还能见到牛、鸡等动物。游戏的画面比较粗糙，但视野很广阔。

下载地址为http://xn--stjrna-dua.net/hmsh/hmsh0.1%201.50%20eboot.zip。



最近朋友想买一台1.5版的PSP，可惜遍寻本地市场都没找到，只有二手机在销售。反倒是2.6版的PSP价格非常便宜，普通版的1400左右就能到手，买来当MP4专用机也不错啊。

PSP必备软件
——iR Shell使用教程

文 C.H.1. 编 LIKY

丑小鸭也有变天鹅的时候。这句话应在iR Shell上一点不假。iR Shell刚出道时还只是一款PSP用红外线遥控软件。不经意间，这款名不见经传的小软件竟然迅速成长起来。经过数次更新，目前的V1.4版iR Shell已经具有红外线遥控、程序运行、MP3播放、目录文件管理、无线文件传输、屏幕截图等多种功能。功能不少但都不是摆设，iR Shell对其中样样都拿手。这只昔日的丑小鸭已经变成美丽的天鹅。而今天笔者就带大家去走近iR Shell，仔仔细细地看清楚它的美丽容颜。

基本操作



▲iR Shell功能多多。

iR Shell官方网站网址是http://www.ahman.co.nr，我们可以从上面下载软件。最新版是4月13日推出的V1.4版。下载后，解压软件包，将PSP和IRSHELL两个文件夹都拷贝到记忆棒的根目录下，然后在PSP上会找到iR Shell的运行程序。

启动iR Shell，首先显示程序Logo，稍后会进入主界面。iR Shell默认进入Homebrew Applications模块，按□键可以在遥控器、目录浏览器、存档查看器间切换。一般情况下，□、△键是取消操作，○、×键是确认操作。进行操作时，屏幕上会有按键提示。同时按住L、R键，再按○或×键可以重启iR Shell程序。按住滑杆的下，可以退出程序。如果PSP通过数据线和电脑相连，按滑杆的上会开启USB模式。

按Selcet键会显示PSP系统信息，包括电池剩余电量Charge Level、剩余运行时间Hours Left、用户内存User Memory、系统内存Kernel Memory等等。按Start键会弹出帮助菜单，这里有详细的按键信息供大家参考。iR Shell的按键比较复杂，大家常按Start键看看哦。iR Shell能够调节PSP CPU频率，按住L键再按Start可以将CPU速度在100MHz、222MHz、266MHz、333MHz之间转换。



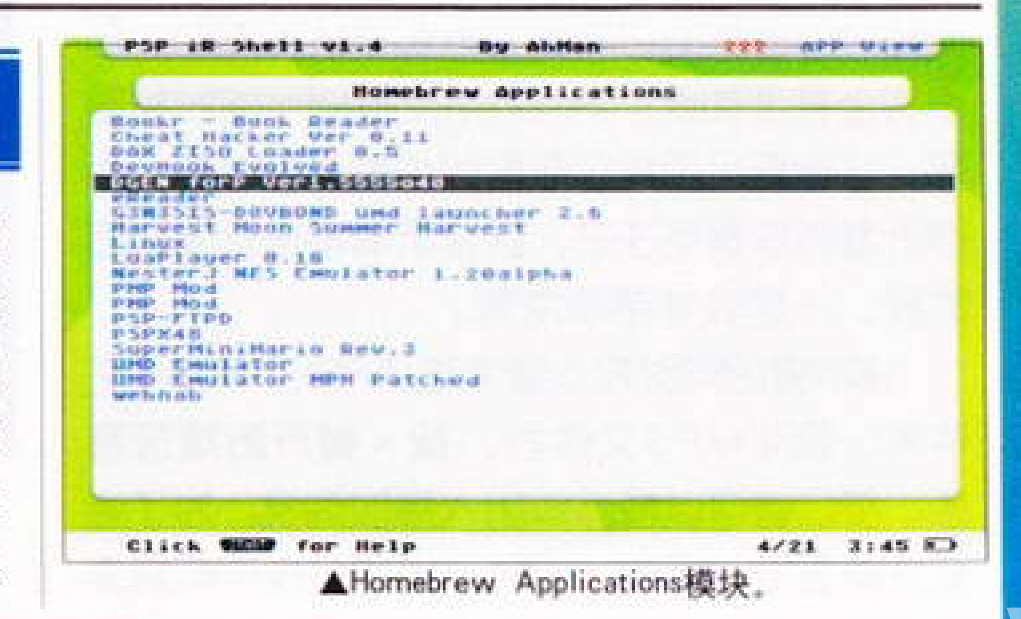
▲按Selcet键显示PSP系统信息。



▲按Start键显示按键帮助。

运行程序

iR Shell中，我们可以运行各种PSP的自制程序。Homebrew Applications模块下，iR Shell会将记忆棒PSP\GAME目录下所有可以运行的程序都罗列出来。我们用十字方向键移动光标，选中程序后，按○、×键即可运行程序。在程序运行中，按Home键退出程序并不



▲Homebrew Applications模块。

会退出到PSP主界面，而是退到iR Shell界面下。同时按住L键和Select键可以在程序和iR Shell之间切换。iR Shell也能运行UMD光碟，按滑杆的左即可开始运行UMD。

基本上所有的程序都可以在iR Shell下运行，包括eReader、Ace Dictionary等实用软件，SNES9X_TYL、NesterJ等模拟器，甚至UMD Emulator、RunUMD等游戏引导程序也都没问题。运行iR Shell必然要消耗PSP一部分资源，在此基础上运行其它程序，PSP可能会吃不消，发生拖慢现象。这时将PSP的CPU频率调整为333MHz会好些。除了拖慢外，iR Shell很少会死机，这说明其内核非常稳定。

截取图片

游戏中想将优美的图片保存下来，放到电脑上永久欣赏。而拿着数码相机拍摄，不仅麻烦，拍摄效果也不好。这时就需要iR Shell来帮忙了。iR Shell的截图功能非常强大，不仅能截取自制软件的图片，从V1.4版开始也能截取游戏图片。iR Shell截图功能用法非常简单，运行任何程序或游戏后，按PSP的音符键，当前图片就会被保存到记忆棒中。

如果使用支持RunUMD的UMD Emulator v0.8C进行游戏，在ISO emulation mode中，将选项调为“copy load”，再按×键虽然可以进入游戏，但截图功能却会失效。我们需要在ISO emulation mode中，将选项调为“system menu”。选中ISO后按×键，程序会退回到iR Shell。然后运行RUN Umd启动游戏，这时才能正常使用截图功能。至于DevHook引导的游戏、UMD光碟游戏等等，都能在游戏中直接截图。



▲iR Shell截图效果很好。

保存图片时，由于会把数据写入记忆棒，可能造成程序拖慢现象，但不影响程序正常运行。iR Shell将截取的图片以BMP格式保存在记忆棒IRSHELL\SNAPSHOT目录下。文件名从snap0001.bmp开始以数字序号类推。所保存的是256色或者24位色、480×272分辨率BMP图片，效果十分不错。

iR Shell还提供了图片浏览功能。同时按L键和△键会进入IRSHELL\SNAPSHOT目录。选择任意一张截图文件，按×键可以进行浏览。当然iR Shell不仅仅能浏览SNAPSHOT下的图片。你可以按△键返回到根目录，然后按×键进入任何一个目录寻找图片文件，但仅限于BMP格式哦。


▲iR Shell能浏览BMP格式图片。

MP3播放

PSP本身就可以播放MP3文件，iR Shell支持MP3播放的功能表面看起来犹如鸡肋，但事实上并非如此。iR Shell支持MP3的后台播放，让你在运行其它程序时也能播放MP3。当你听着音乐看电子书，甚至听着音乐玩游戏的时候，一定会觉得非常爽。

按R键的同时按△键会进入PSP/MUSIC文件夹，选中MP3文件后，按×键开始播放音乐，按○键可以将音乐加入播放列表。为了避免按键重复，播放MP3时，大部分操作都需要



▲iR Shell支持MP3后台播放。

按住R键。按住R键的同时按×键是暂停、继

续播放，按□键是停止播放。按R键的同时按十字方向键的左、右是跳转到上一首歌、下一首歌，上、下是增大或减小音量。在iR Shell下，我们可以对MP3进行播放、暂停等各种操作。但当运行程序时，虽然音乐继续播放，我们并不能对MP3文件进行操作。此时我们可以同时按L、Select键切换回iR Shell再操作。

iR Shell不支持中文字库，中文MP3文件名会显示为乱码。iR Shell能流畅播放大部分的MP3，不过如果同时运行其他程序，偶然会发生一顿一顿的现象。另外，如果程序有声音，比如模拟FC游戏时，则声音仍会正常发出，和MP3音乐进行混声，听起来的感觉很好哦。

红外遥控

PSP上的红外遥控机能，索尼自己没有用到过，反倒为各种自制软件提供了便利。iR Shell可以利用PSP红外发射器遥控电视、DVD等各种电器。iR Shell支持标准RDF格式的遥控文件，只要将家电对应文件放入IRSHELL\IRCODES目录下，iR Shell就具备了遥控该种家电的功能。

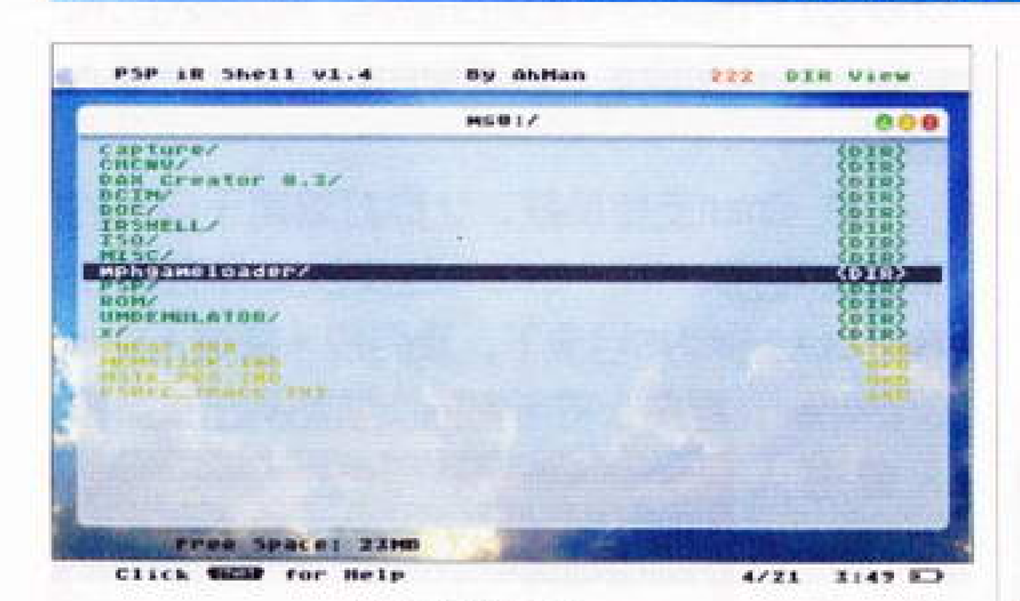


▲屏幕会提示按键操作。

按□键将iR Shell切换到iR Remotes遥控器模块。iR Shell会将所有支持的设备罗列出来，按×键可以进入相应的设备进行遥控。屏幕上会出现详细的按键说明，比如在松下电视机中，按十字方向键的上、下是切换频道，左、右则是增大、减小音量。每个设备都有不同的按键设置。按Start键可以进入下一个设备，按Select键则可以返回到设备选择界面。

iR Shell在遥控电器时可以自定义一幅BMP格式的背景图片。方法是在RDF文件中添加类似"BITMAP_OVERLAY=123.bmp"的语句。注意BMP图片要放在IRCODES目录下。各种电器的遥控文件大家可以在http://www.remotecentral.com网站上寻找，里面有超过6000种设备的遥控资料。这样一来，PSP就变成万能遥控器了。

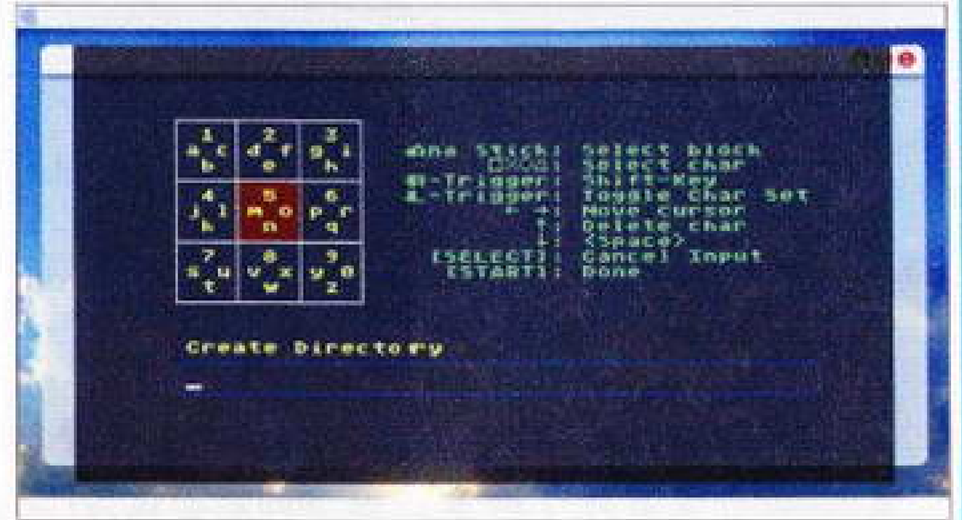
目录管理



▲目录管理界面。

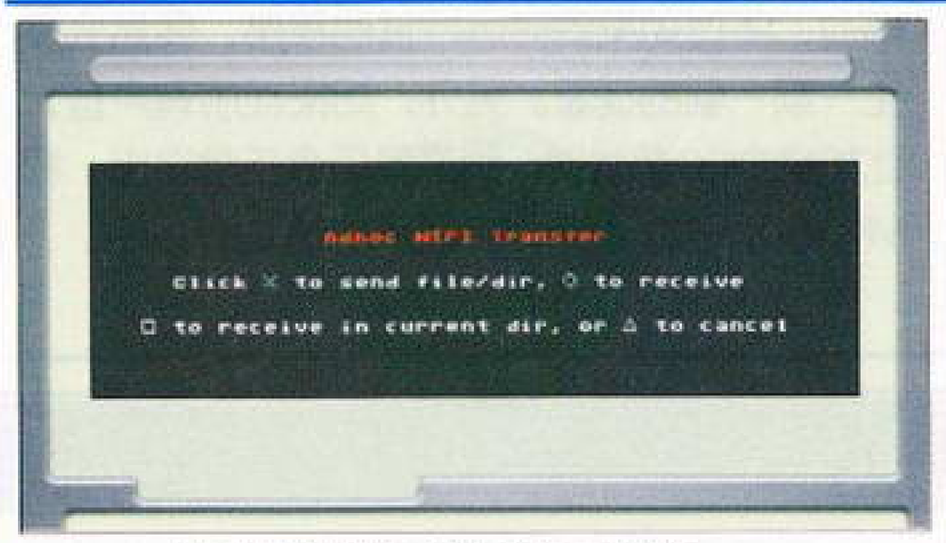
Homebrew Applications模式下，连按两次□键，iR Shell会进入目录管理界面，这里显示PSP记忆棒中的所有文件。按×键进入目录，按△返回上一层目录。除了能浏览目录文件外，iR Shell还提供了管理功能。同时按L和□键会进入文件管理，按×键可以的对当前目录或文件进行重命名，按□键会删除当前文件或文件夹，按○键会新建目录。

无论是新建还是重命名都需要输入字母，iR Shell采用区域式输入法。字符分布在九宫格内，用滑杆选中方格，然后按○、□、△、×键输入不同的字符。L键是切换字母和符号，R键则相当于Shift用于输入大写字母。十字方向键的上是删除字母，下是输入空格。按Start键完成输入，按Select键取消操作。



▲iR Shell的输入法比较独特。

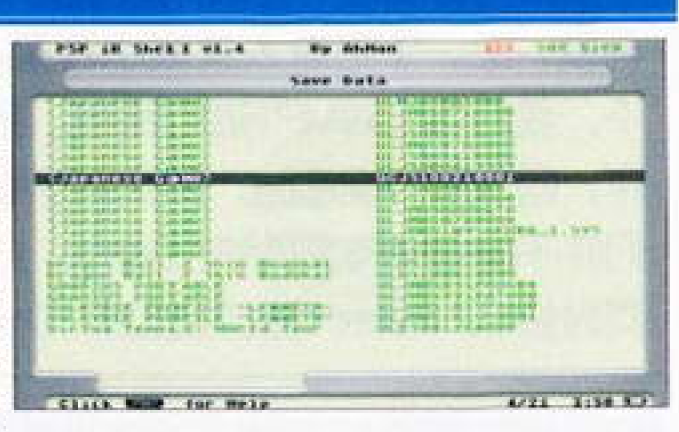
无线传输



▲同时按L键和×键可进行无线传输。

发现朋友的PSP上有好玩的程序，但身边没有电脑，怎么办呢？iR Shell来帮你！iR Shell支持PSP之间通过无线网络传输文件，让你彻底享受无线生活。

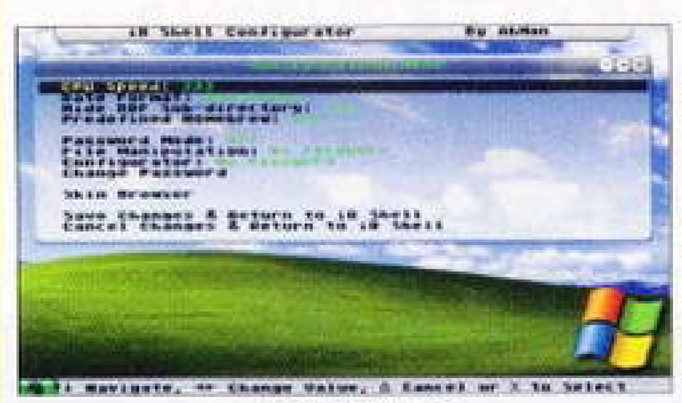
在目录管理界面，首先选中要传输的文件或者目录，然后同时按L键和×键会进入无线传输模块。此时按×键会进行传输。对方PSP要接收的话，也是同时按L和×键，然后按○键选择目录后接收。按□键则是将文件接收到当前选中目录，按△退出传输。


▲Save Data界面。

为方便大家交换存档，iR Shell特别将存档文件独立出来。按□键切换到Save Data模块，iR Shell会将所有的存档文件列出来。我们按×键可以查看存档的信息。同时按L键和×键则可以通过无线传输存档。

受PSP无线网络机能和记忆棒读取速度的限制，实际使用中文件传输速度非常缓慢，大概保持在每秒90KB到270KB之间。这样的速度传输小程序还能忍受，如果传输几百MB的ISO游戏就不行了。

系统设置


▲系统设置界面。

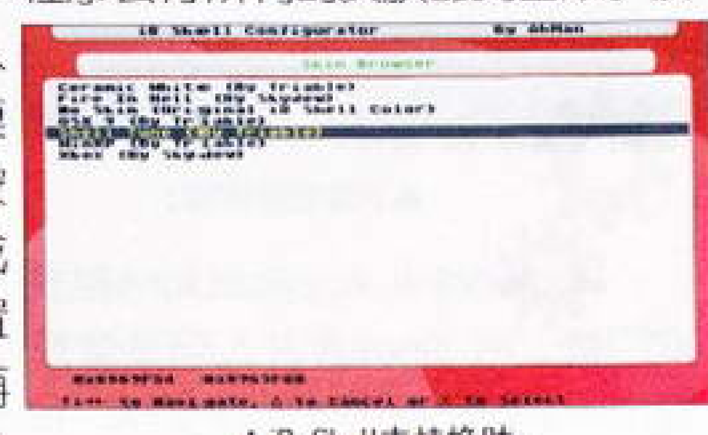
新版iR Shell加入了系统设置功能，同时按R键和Start键可以进入。CPU Speed是设置CPU的运行速度，和按L键再按Start键调节的效果一致。Date Format是设置日期显示格式，有月/日、日/月等四种格式选择。“Hide RDF Sub-directory”是隐藏遥控文件替代地址。“Predefined Homebrew”是设定限制运行的程序。



▲密码输入界面。

iR Shell还能设置密码，保护文件的安全性。Password mode是设置密码模式，可以设置为程序启动就需要输入密码。File Manipulation是设置文件操作是否需要密码。Configurator是设置系统设置是否需要密码。Change Password是更改密码。同时按住L和○键会将程序锁定，再次使用时需要正确输入密码。

iR Shell支持换肤，让你打造属于自己的个性化程序。iR Shell的皮肤文件存在于IRSHELL\SKINS目录下。我们按×键进入Skin Browser，程序会将所有的皮肤都列出来。按×键进入皮肤模块，先按○键生成颜色配置文件，再按×键安装皮肤文件。


▲iR Shell支持换肤。

说了这么多，大家应该对iR Shell有个详细的了解吧。虽然iR Shell已经具备多种功能，但作者AhMan并没有停下脚本。iR Shell能否成为PSP上最强自制软件呢，让我们拭目以待。

硬软综合站

硬件短消息

文 ZinniaSun
编 马修

最近小Z过生日，本想买个NDSL来着，结果准备好的银两却都花在请客吃饭上了。没办法，只好上网打开IE翻翻本周的硬件解解闷，结果一大堆欣喜的东西又再一次同空空如野的口袋发生了共鸣，算了，还是把这些好东西都拿出来诱惑一下大家，来和小Z一同痛苦吧！

PSP/NDS两用保护包

国外厂商Gamestop于4月7日推出了这款PSP/NDS两用保护包，以满足全掌机机种制霸玩家的需求。这款便携包定位于"All-In-One Bag"，称之为万能便携包一点也不过分！这款包最大的特点恐怕就是一个"大"字，设计者只是单纯地认为大就可以包容一切，仅前面的小口袋就可以容纳8张UMD光盘，因此包的实际体积和重量都可谓相当"厚道"。至于体型稍小的NDSL只有靠内部自带的填充槽来进行固定，而NDS的宽度较大，因此装在里面并不需要进行卡位——介绍到这里大家应该发现了吧，这款被称之为"万能包"的保护包，实际上更适合保护我们的PSP。黑底红边的"大"包，外观比较大气！里外两个口袋的设计也是很合理。12.99美元的售价约合人民币100多元，应该还是可以被多数玩家接受的吧！而且红黑配色可以尽显男性玩家的沉稳与活力哦！



Sony官方PSP屏保贴纸

看到其他厂商围着自己生产的掌机大赚特赚，Sony自是不会白白放弃这大好商机，前不久Sony在日本推出了PSP面世以来的第一款官方屏保贴纸，比起其他厂商的屏保贴纸，Sony的贴纸对于PSP的屏幕更有亲和力，贴起来更容易，确实不辱"官方"二字。贴纸售价8美元，合人民币不到70元，应该算是大众价位了。

Project Asterix发布多款PSP面板



众所周知，铂金是比金银更加贵重的一种珍贵坚硬金属，这款以铂金为材质的PSP面板，自然在保护掌机和自身价格方面都十分的到位，一眼看去流水般的动感，但又不失铂金本身所拥有的“贵族”气质，它的出现可以说是把PSP的周边带入了一个新的奢华时代。这么看来，59.90美元的售价（约合人民币500多元）应该算是超值了。不过对于小Z这样的穷学生玩家而言，这样一款面板确实是价值不菲啊。



不过大家不要担心，没了铂金我们还有全彩！Project Asterix在发布铂金面板的同时还发布了几款价值49.90美元的彩色面板，虽然材质不是铂金的，不过颜色还是相当吸引人的。比如这款法拉利红帅气光滑的外表，很容易让人联想德国车王的座骑，有了这具有速度感的面板，再玩起赛车游戏来那一定是无人能敌了。除了法拉利红以外，还有Xypod白、Chrysalis蓝、透明水晶、Kitty粉等等，这些都只需人民币400多，为了打扮我们可爱的小P，该花的还是得花啊。



如果各位还是觉得贵，那么小Z最后为大家推荐一款同样来自Project Asterix公司的面板，售价只有29.90美元，约合人民币250元的实用型黑色PSP面板，各方面都不很突出，不过对于入手小P已经一年多的老玩家，看着自己心爱的小P越显苍老，这款黑色面板还是很实用的。

让PSP拥有外部流媒体硬盘盒

什么是外部流媒体硬盘盒？听小Z这么讲大家一定都是一头雾水吧！那么就请大家翻开第37期《掌机王SP》，看看小Z在《PSP2.0+破解直击》最后一段所介绍的“RSS功能详解吧”！

这款硬盘盒支持IEEE802.11g Wi-Fi无线网络协议，最高传输速度54Mbps（PSP内建Wi-Fi无线网卡是IEEE802.11b，最高传输速度11Mbps），通过玩家手工配置RSS功能使PSP 2.6FW可以通过无线网络RSS Channal来播放硬盘盒内硬盘上的MP3文件！

Apple iPod系列动辄20GB的容量让小P作为MP3记忆棒的1GB、2GB小容量无地自容，而有了这款产品配合使用，你可以搭建20GB、40GB甚至80GB的MP3播放RSS Channal，再也不会被记忆棒的容量所限制了。当然，这款产品还配备100Mbps以太网卡接口，以及用于同电脑连接的USB连接口可识别成移动硬盘设备与电脑交换数据——说了半天，大家一定对这款硬件的生产厂商及产品售价感到好奇吧！其实它就是由知名PC硬件厂商华硕制造的WL-HDD2.5，采用Ultra DMA 100的IDE硬盘控制器使其具有很高的读取及写入速度，质量嘛，有“华硕”二字做保就足够了。国内售价大约1200元左右，不仅能够供PSP使用，还可以搭建无线FTP与笔记本连接等，对于家组无线网络的玩家可谓方便至极，推荐前瞻性玩家购入。



Sony新公布的三款媒体录制设备



近日Sony公司公布了RDZ系列DVD/HDD媒体录制家族的新品：D97A（400GB）、77A（250GB）以及87（250GB）。三款设备超大的硬盘容量、方便的DVD刻录功能都让人心动不已，而且它们都支持1080线高清晰数字电视标准，提供两个模拟信号接口和一个



数字信号接口并支持三接口同时录制，之所以在我们的硬件短消息里提到它们当然是因为和PSP密切相关啦！D97A和77A都可以同PSP直接连接将视频录制在小P的记忆棒上，并且支持DTCP-IP（IP协议下的数字传输内容保护）以流媒体的形式在家庭网络中共享视频及图片，也许未来SEC也会将此功能加入到小P中哦。这款产品预定5月19日登陆日本市场，价格方面暂时还没有公布，不过绝对不会便宜的。

GameTech公布新款"Playon TV CAP-CCD ProModel"



你是否总是因长时间低头玩游戏而感到颈部酸痛呢？是否因紧盯PSP那狭小的屏幕而觉得眼睛不爽呢？现在有了这款由GameTech带来的周边"Playon TV CAP-CCD ProModel"，你将通过PSP享受到PS2游戏的感觉！与该系列上一款采用CMOS感光的同类产品相比，新产品采用了更高端的CCD感光设备加装在PSP上录制屏幕，通过高端CCD感光设备加装在PSP上录制屏幕，获得更高品质和更高画质的电视欣赏效果，无须任何设定和调试的One-Touch连接即插即用，并且毫不破坏PSP的便携性以及游戏时的作性，这样一款设备仅高出主机3cm而已，可谓攻关一族的必备之物！各位一定心动了吧！不过大家可不要心急，因为官方正式发售日期预计在8月20日，定价15750日元（约人民币1100元）的价格足足顶得上一台PS2，的确不便宜啊！

Thrustmaster发布FunAccess Wi-Fi key

Thrustmaster将于今年5月发布一款名为FunAccess Wi-Fi key的USB无线网卡，官方也将无需Wi-Fi无线路由器就可以使PSP轻松上网作为此产品的一个亮点。外形颇似U盘的它支持最小512k的带宽，通过USB接口与我们电脑的调制解调器或以太网卡连接，再转接进入internet。根据官方介绍，FunAccess采用成熟的Wi-Fi 802.11g协议，使我们可以在PSP上玩网络游戏，下载音乐、视频等等，更能同时支持5个PSP通过同一个Wi-Fi key接入网络。根据官方的说法，FunAccess Wi-Fi key的兼容性非常好，可以支持笔记本电脑、PDA上网。在这里小Z只提醒大家一句，FunAccess Wi-Fi key要求的是PSP在2.5或更高的版本，显然对于Kai的支持也令人怀疑。不过要是为了2.6 PSP上网的话，这款产品还是值得推荐的。网络上推荐零售价39.99美元，约合人民币350元，价格不低。



ZyDAS无线网卡ZD-1211b



众所周知，要让PSP、NDS上网需要的是能够搭建软AP环境的无线网卡，而要让小P上Kai进行网络联机，则要考验无线网卡的兼容性了。这款由台湾益勤（ZyDAS）推出的Wi-Fi无线网卡ZD-1211b就能满足大家的需求！使用官方驱动工具包在"无线网路卡"模式下可以上Kai，在"无线基地站"模式下（其实就是无线AP模式啦）可

以让PSP上网浏览网页或NDS上网联机WFC，可谓全掌机制霸玩家的福音！比起小Z又是无线路由器又是无线网卡的投资700多元搭建起的掌机无线网络平台，这款产品却仅仅需要不足200元就能实现所有功能，看得小Z心里直想哭啊，要是早些发现这块"神卡"可要省下不少钱呢……

Gamer Graffix即将发行新款PSP、NDS装饰面板



Gamer Graffix可谓国际游戏主机面板制造的专业厂商，曾经推出的任天狗、塞尔达等多款主题面板并都广受玩家好评。采用6色高解析度印刷加上厚厚一层高韧性环氧树脂材料，无论是美观程度还是对主机保护的实用性上都让人无可挑剔，而且可洗可更换的特性绝对不会给你的掌机留下任何疤痕。此次发布的两款新面板的主题分别是PSP的《世界扑克大赛》和NDS的《银河战士Pirme 猎人》。同以往面板一样，这两款面板公布的售价也是9.99美元（约人民币80元），配色上很适合欧美游戏玩家的口味，喜欢的话就快去GameStop网站订购吧！



可以在纸上写字的触摸笔



习惯使用掌上电脑的人身上一定不会带第二支笔，因为可以把所有东西都用触控笔记录在掌上电脑上。可有一天别人让小Z留下个电话，问题就发生了，因为触控笔不能在纸上写字，又不能为了留个电话号码把自己的掌上电脑也留下吧！不过有了这款"大人的Touch Pen"，所有问题都可以轻松解决！作为为NDSL设计的多功能触摸笔，它集三种笔于一身——圆珠笔、水性笔以及我们的触摸笔！这款笔的外形设计得和普通圆珠笔一样，通过旋转笔的上身，可以更换笔头，从而实现不同的功能，方便快捷的使用尤其适合玩《成人脑力锻炼》的大人们使用，这款触控笔还有红、蓝、黑三种颜色供玩家选择，460日元（约人民币45元）的售价还算合理。



NDSL用干电池充电器

如果你总是外出旅游，那么NDSL电池的游戏时间可就让人头痛了，由于采用内置专用锂电池的设计，想更换都不容易。不过现在有了这款GameTech推出的NDSL用干电池充电器就方便得多了，只要在商店里购买4节普通干电池放入后连接在NDSL电源接口，就可以延长游戏时间至23小时！而且这款商品外形小巧美观，有黑白两色供玩家选择，1.2米的连线可以让你把充电器装在身上的任意一个口袋中而不影响游戏，售价915日元，约合人民币70元。





GameTech公布NDS用耳机

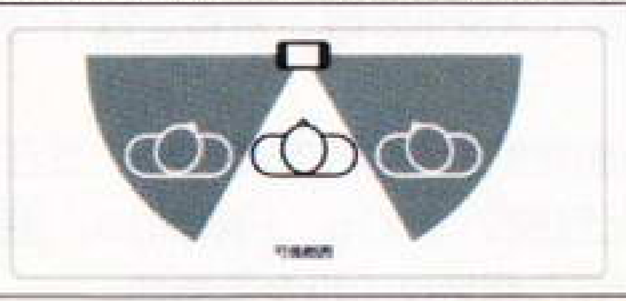


自从有了MoonShell这款第三方媒体播放软件，很多玩家都开始用NDS来充当MP3播放器。可是由于NDS本身音频处理芯片效果一般，因此如果不配上一款硬气的耳机，NDS的低音部分可就走“光”无疑了！GameTech的这款耳机正是针对了NDS/NDSL硬件上的诸多缺陷而推出，不仅音响效果优秀，而且隔音效果非常好，再安静的自习室也不会影响到他人，对于喜欢一边自习一边听音乐的玩家绝对是不错的选择。耳机线长140毫米，并且自带音量控制旋钮，可以方便地调整播放音量而无须掏出主机。当然，对于PSP、MP3等其他影音设备也同样可以采用这款耳机，735日元（约人民币50元）的售价对于一款这样的专业耳机来讲也是很便宜的哦！

NDS防偷窥贴膜



以前手机出防偷窥贴膜是为了防止别人偷看短信，PSP出防偷窥贴膜是为了防止别人偷看视频，真不知道给NDS贴防偷窥贴膜是为了防什么。Miyavix这次发布的这款防阳光户外使用贴膜的兄弟产品——防偷窥贴膜就是为了实现防偷窥功能而诞生的，在屏幕左右30度以外的空间中，将完全无法看到屏幕上的任何内容。当然，这款贴膜在于屏幕保护上效果也很不错，而且可以防止反射。根据官方的解释，“当你在上学、上班的电车上，将无须再顾及周围人的眼光，专心游戏！”不过让小Z花上1680日元（约人民币120元）来买这样一款功能特异的贴膜还真是下不了手。



GBA/NDS用电视盒推出



由日本厂商Agatsuma娱乐公司推出的这款GBA/NDS用TV Tuner可以让你的GBA/GBA SP/GBM/NDS/NDSL具备电视接收功能，内置普通干电池6节实现约4小时左右的电视接收功能，支持NTSC-J制式，可直接在日本接收无线电视信号，但不支持国内的PAL制式无线信号。当然可以支持RF、AV输入以连接VCD、DVD等设备，甚至可以将PS2视频信号接在上面！玩游戏玩累了看看电视倒也是不错的选择，不过投资9240日元（约人民币630元）买这样一款外设，不知大家会不会舍得。

这次的《硬件短消息》由于避免同《NDS专辑》中的内容重复，一些新的NDS周边就不在这里介绍了，4月份公布的NDSL便携包就有很多经典之作，看看《NDS专辑》，你一定会大呼过瘾。

软件综合快递

文 小超 编 马修

VBA S新版发布

VBA S于4月14日推出V1.7.7版。VBA S是Spacy在VisualBoyAdvance基础上修改的电脑用GBA模拟器。新版加入速度控制配置和flash size选项，修正窗口尺寸复位的问题，并清除了无用代码。下载地址是http://mitglied.lycos.de/spacy51/vbas/vba-s_2006_04_14.7z。

文 江西恐龙 编 马修

掌机市场扫描

4月17日FLASHME V7正式版的公布，给众多NDSL玩家带来一个惊喜。NDSL在刷过V7正式版之后便可以完美地保留四级亮度调节功能了，再加上EZ4、SC-MINI SD等烧录卡的相继发售，最近的好消息真是源源不断。相信NDS系列主机的销售将会在即将到来的五一期间迎来新一波高峰！

说到这掌机市场，奇怪奇怪。作为国内最大游戏机批发货源地的广州，到了4月下旬了NDSL竟然还要卖到1580元的天价。根据笔者在网络上的调查，发现北京、上海等地的现货NDSL都卖到了1499元的诱人价格，有些网络商人甚至开出了1450的低价。但是广州店头价却仍旧要1580元！希望这种现象在广州只会维持数周吧。随着NDSL的不断降价，神游的NDSL即将上市的传闻也越来越多。其实仔细想想这也是预料中的事，一旦NDSL的产量达到让人满意的地步时，大陆行货当然要大步跟上。有一种传闻说NDSL将以1200元不到的超低价上市，并且随主机一同上市的还有全中文化的《任天狗》。笔者分析游戏的同步推出应该问题不大，因为《任天狗》早早就有试玩版提供给玩家尝试了；但是要说这1200元不到的价格，笔者觉得希望不大，因为依照惯例，行货一般要比水货贵个一两百元。NDSL的日本官方售价就为1200元人民币出头，相信神游NDSL的价格应该会是1280～1500之间，究竟到时候是以多少钱上市的，我们还需通过时间来验证。

从目前掌握的情报看来，NDSL将在未来的几个星期里继续保持跌价趋势，其下滑的速度将逐步缓慢。相信NDSL最终将在数月后以1200元的售价保持很长时间的销售记录。有消息称香港4月20日的NDSL批发价格已经为1300元港币了，也就是说在5月1日左右，内地玩家有希望以1399元的价格入手。五一期间各主机售价都会稍涨，但涨幅绝对没有暑假、国庆和春节大，心动不如行动，如果实在是忍不住了就在五一前入手NDSL吧。

在购买NDSL时，大家不仅要留意坏点，斜屏等问题，还需留心刷机的隐患。因为NDSL的内部电路经过改良之后，在刷机时异常脆弱，很容易导致黑屏。情况好的还可以开机重刷，情况严重的则无法开机，需要更换保险才可以重新连接电路。因此笔者不建议大家在购买NDSL时自行刷机，也不建议大家找信誉不佳的小店刷机。目前比较可靠的刷机方法就是焊住SL1的两点再刷。大家在购买NDSL时，游戏店有无提供刷机保障也是值得考虑的问题。现在NDSL已经推出有V7正式版，完美对应四级亮度调整，大家要注意区分NDSL和NDS的V7版FLASHME哦，两者之间不可互刷。

NDS方面继续由美版NDS撑门面，现在价格为1040元包刷V7。iDS、日版NDS、港版NDS、美版官方翻新NDS均全面断货。

NDS游戏方面没啥新出的游戏，数来数去还是那么几款。《俄罗斯方块》美版售价小降到190元；《俄罗斯方块》日版也火速到货，价格为300元，美日两个版本，笔者当然建议大家买美版喽。《银河战士》售价为300元；《大航海时代4》、《天外魔境2》、《异度传说Ⅰ·Ⅱ》以及《三国志DS》的售价依旧为320元。

再看看烧录卡方面，继上次M3 MINI perfect版推向市场之后，又一款新的烧录卡面市



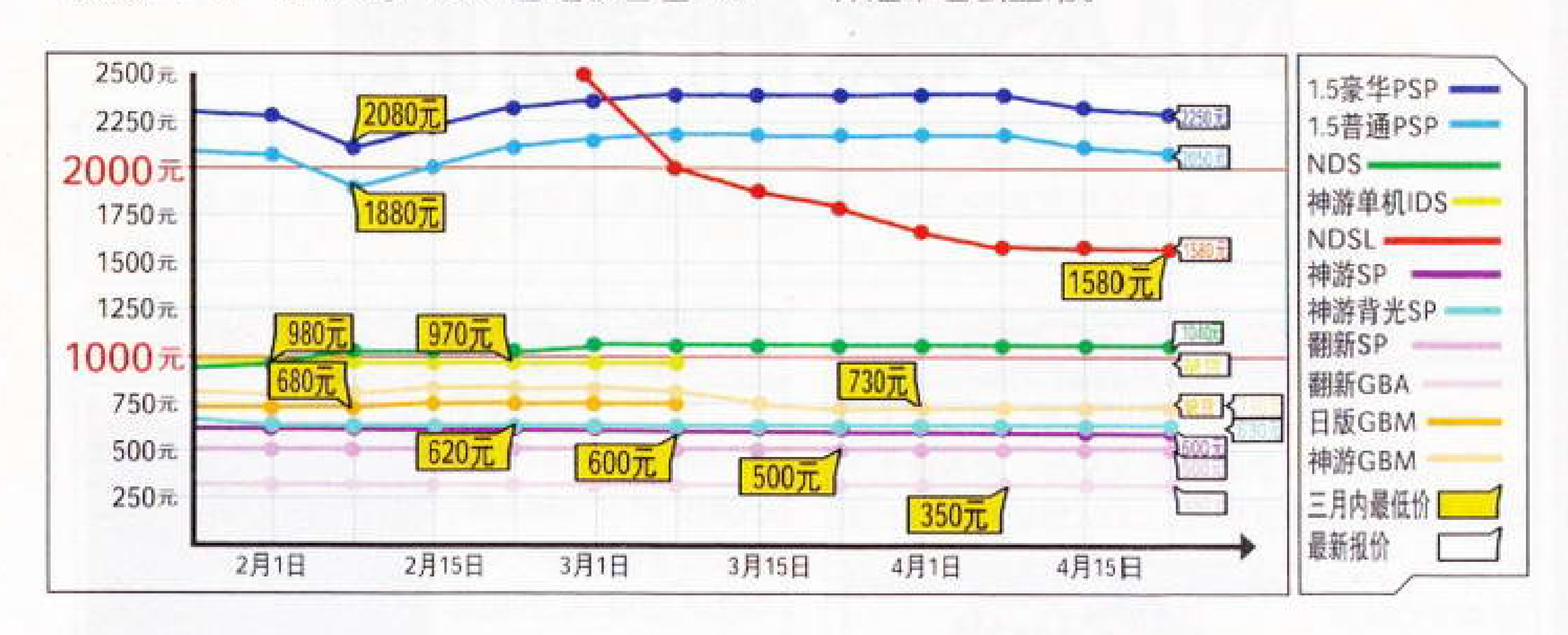
▲SC-MINI SD插在NDSL仍旧要多出一小截，但已经比SC-SD插在NDSL上好了很多。

了，那便是SUPER CARD-MINI SD版！SC小组的保密工作做得可真好，之前一直都没有听到SC-MINI SD的消息，没想到转眼间它便已经上市。和M3 MINI perfect版一样，SC-MINI SD也采用MINI SD卡作为储存媒介，目前SC-MINI SD的售价为299元。而前一代SC-SD则售价240元。4月15日，EZ小组公布EZ4的正式发售日为4月25日，但是售价则要等4月24日才公布。相信大家拿到本辑《掌机王SP》的时候价格便已然揭晓。看来这一轮的烧录卡大战斗将由EZ4和SC-MINI SD拉开了序幕……

反观PSP这一边，销售的情况依旧火爆。1.5豪华版PSP的价格由半个月前的2380元降到了2250元。降幅看起来不小，但对于两千多元的总价来说实在不算什么。整体而言PSP的销售还是处于炒卖状态。现在各个版本的PSP售价为1.5普通版黑色PSP 2050元，1.5豪华版黑色PSP 2250元；2.01普通版白色PSP 1500元，2.01豪华版白色PSP 1700元。最近有传闻说PSP的电池仓封条以及原装全新外壳都有批发了(当然不是卖给我们玩家，而是卖给那些做翻新生意的JS)，所以大家从现在开始要务必小心不要买到翻新机器。

PSP新出游戏不多，最新推出的《NBA LIVE 2006》美版售价为320元，《Capcom街机游戏合集》港版售价300元(附赠PSP专用格斗十字键一只)、《007》、《百变天虫》、《分裂细胞》、《虹吸战士》、《未名传奇2》的美版均售价同样为320元；《火影忍者》、《真·三国无双二度进化》、《大航海时代4》售价310元。

网络上2G组装棒再度降价，最低售价由380元降到了360元，依然是5年保换服务。4G记忆棒也在网络上初现踪影，价格为1250元，工业包装保1年。这种货为真货，和360元的2G棒是不同质量的。不过由此看来，相信组装4G棒迟早也会上市。



各地掌机价格表

本辑市场扫描继续为大家列出各地的掌机参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，马修向所有提供价格信息的朋友们致谢。(注：37辑快乐多电玩价格有误，报价以本辑报价为准。)

城市	提供者	PSP(豪华版)	PSP(普通版)	NDSL	iDS	NDS	iGBM	GBM	小神游SP	GBA SP
广东广州	江西恐龙	2250(1.5)	2050(1.5)	1580	—	1040(美版)	730	—	600(背光630)	—
广东深圳	久圣电玩	1650	1450	1480	—	980	—	610	650(背光)	620
山西太原	逸豪电玩	1770	1520	1750	—	1150	750	—	680(背光)	—
浙江杭州	玩之茵 电玩专卖店	2500(1.5) 1850(2.5)	1650	—	—	1050	—	850 (限定版)	680(背光)	650
安徽合肥	红星四海	2350	2150	1500	1050	1050	700	700	600(背光600)	—
天津	MARS电玩店	2300(1.5) 1630(2.5)	—	1580	—	1040	—	720	—	—
福建厦门	快乐多电玩	2380(1.5) 1660(2.6)	1460(2.6)	1650	—	1050	790	730	660(背光)	640

玩转NDS

文 小超 编 马修

NDS软件新闻

北方地区的浮尘天气可真是讨厌，一张嘴满口沙，再次认识到植树造林的重要性。Dualis终于给大家带来惊喜。自制软件方面MoonShell、DSLua等均推出改进功能的新版。下面一起看看近期的NDS软件新闻吧。

Dualis新版发布

进入4月份，Dualis特别沉寂，仅仅在4月13日发布了V20版后就毫无动静。新版修正了SWI 6、SUBS模式更改、LDM地址写回等出现的错误，加入对ADPCM声音、IPC FIFO中断、虚拟ITCM容量变化等的支持。V20版已经能够运行2005年E3游戏展上发布的部分游戏DEMO，而且贴图没有错误。运行这些DEMO时，需要将Video选项卡中的GDI、disable 3D emulation项目选中。V20版下载地址为http://dualis.1emulation.com/files/dualis-20.zip，看来Dualis模拟商业游戏为时不远。



MoonShell新版推出

NDS用多媒体软件MoonShell在4月18日推出V1.2 beta版。新版在global.ini文件中加入对NDSL四级亮度的支持，增加时钟插件，在背光不关闭的时候会显示时钟。新版还加入了MicroDrive的驱动，电影卡用户可以使用CF微型硬盘了。下载地址为http://mdxonline.dyndns.org/resources/20060418_moonshell12beta.zip。



devkitARM发布新版

电脑上的NDS软件开发平台devkitARM在4月10日推出Release 18版。新版GCC更新到4.1.0，新驱动更新到1.14.0，NDS Tool更新到1.29，更新NDS Crt0以与M3兼容，更新GBA Crt0以移除新版No$Gba的错误，并增加Elf2flt工具等等。下载软件请到软件官方站，网址为http://www.devkitpro.org。

在NDS上看电视?

DSLinux竟然有收看电视的功能?最近Pepsiman在其Blog(http://www.dslinux.org/blogs/pepsiman)上放出使用DSLinux在NDS上看电视的图片。原理是通过一台电视卡并安装Linux操作系统的电脑,将电视节目转换为媒体文件并通过无线网络传输到NDS上,再使用DSLinux播放出来。从图片上看效果非常差,只能看到大致轮廓,大家还是等任天堂出的电视套件吧。



NDS金手指软件发布

期待中的NDS金手指软件终于来了。软件名为Project DipStar,目前最新版是V3.00,大家可以从http://hp.vector.co.jp/authors/VA018359/nds/dipstar_v300.zip下载。Project DipStar只能用于EZFlash、XGFlash、USBLine等烧录卡,而在M3、G6、SC上都不能运行。使用时,将dipstar.ds.gba拷贝到烧录卡,注意不要使用loader。然后将dipstar.ds.sav写入烧录卡的存储区,将正版卡、Passme设备、还有烧录卡都插到NDS上。按住NDS的L键开机,会进入代码编辑模式,可以输入金手指代码。按住NDS的A、B、Start、Select以及十字方向键的上、下、左、右开机,会进入金手指模式。游戏金手指代码可以在http://hp.vector.co.jp/authors/VA018359/nds/cheatcode.htm中寻找。

Draw新版发布

NDS用绘图软件Draw在4月19日公布R9版。新版增添了模糊和颜色取样功能。使用Draw,我们能在NDS触摸屏上自由绘图。按L或R键可以选取颜色,按十字方向键的左、右则可以更换刷子、橡皮等绘图工具,上、下则可以改编线条粗细。按Select键能清除绘图,按X键则能将绘图以PNG格式保存到存储卡中。R9版下载地址为http://davr.org/ds2/Draw.zip。

FWNITRO新版推出

NDS用的内核程序FWNITRO于4月14日发布V1.6B版。新版重新整理了系统菜单,并改进了调节时钟功能,增加了时钟休眠功能等。下载地址为http://ds.caitsith2.net/fwnitro%201.6A%20binary.zip。

Lua软件更新情况

NDS用的Lua程序编译平台DSLua于4月16日推出V0.4版。新版增加了卷轴地图和声音播放功能。下载软件请到软件官方网站,网址是http://www.dslua.com。

DSLua用俄罗斯方块游戏《Zhentris》于4月17日推出V1.1版。新版增加了声音和背景音乐,并强化了图形界面,下载地址为http://zhen.sydow.googlepages.com/zhentris.zip。

绘图软件LUAPaint在4月11日推出V1.1版,新版增加了定位和分卷脚本,修复覆盖写入内存的错误。下载地址为http://oehr-gmbh.omgwtfbbq.de/LUApaint.zip。

NitroTracker新版公开

NDS用作曲软件NitroTracker于4月16日推出V0.1.4版。新版增加了删除del和插入ins按钮,采用新的设置标签,加入左手模式等等。新版编程平台移到devkitARM r18上,作者从RAIN r14上获得了FAT驱动,现在软件支持M3-SD、SC-SD了。下载地址为http://nitrotracker.tobw.net/NitroTracker-v0.1.4.zip。

DSOrganize新版推出

NDS用多功能软件DSOrganize于4月12日推出V1.8BETA版。新版为计算器增加了运算命令以及彩色按钮,修正vCard文件创建错误,加入可以存储图片的绘图功能等。下载地址为http://www.youngmx.com/ndsdev/DSOrganizeB1_8.rar。

支持亮度调节的FlashMe发布

早前虽然NDSL能刷FlashMe玩烧录游戏,但却失去了四级亮度调节功能。4月11日,网上出现FlashMe V7的测试版,支持亮度调节。4月17日,FlashMe官方终于放出正式支持NDSL的V7版本,正式版保留了四级亮度调节功能。下载软件可以到官方网站,网址是http://ds.gcdev.com/dsfirmware。

仅仅瞄了朋友的NDSL两眼,小超的防线就被彻底攻破,立码以1500元的价格从网上定购了一台乳白色NDSL。M3、SC还有EZFlash纷纷推出使用MiniSD卡的产品。小超猛然发现SD卡的价格也早已大跳水,1G KingMax的MiniSD卡售价不到300元。接下来厂商应该会推出NDSL专用的烧录卡吧?NDS烧录卡大战将越来越精彩,竞争过后受益的自然是我们消费者。最后感谢一起游(http://www.17u.com.cn)网友的大力支持。





《机动战士高达 SEED&SEED DESTINY 特别篇》免费下载活动开始

提供：海文

从4月29日开始一直到5月4日，Bandai公司的Bandai Channel主页上将陆续放出《机动战士高达SEED 特别篇》和《机动战士高达SEED DESTINY 特别篇》的下载资源。趁着“五·一”黄金周的长假，广大的SEED饭不妨去重温一下你们心中的经典哦。

之所以要用“重温”这个词，是因为这次的《特别篇》并非完全的新作，而是将原作动画重新的编辑和整理而成。《SEED》的特别篇将原作的50话浓缩为3话，4月29日～5月1日将提供《机动战士高达SEED 特别篇》的3话下载，这3话的名字分别是《虚空的战场》、《遥远之晓》和《鸣动的宇宙》，值得一提的是这3话并非单纯的剪辑，其中加入了不少新的场面，同时画面也变成了16：9，画质也有所提升。

同样，从5月2日～5月4日，《SEED D》的特别篇也会放出下载，不过遗憾的是只有1话的内容，包含了原作第1话～第13话的内容，名为《破碎的世界》。不过即使错过了也是有方法补救的，5月26日Bandai还会发售《特别篇》的DVD。









一套红黑龙装引发的惨案

提供：胧月

在这片大地上，代代流传着一个古老而又奇异的故事——巨大龙一旦死去，那个传说就会再度复苏。

孩子们感知到世界的微妙变化，而传唱着一首童谣：“万龙争猎之时，传说依旧沉睡；血肉纷飞之时，它亦不会苏醒。焚烧大地、熔铁为浆、翻云覆雨、草木皆衰……它是米拉波雷亚斯，它是宿命之战，它是逃无可逃的死神。你若有喉，便为它呐喊；你若有耳，便肃然倾听；你若有心，便诚心祈祷。米拉波雷亚斯，吞噬天地；这就是它，吞噬天地。”

《怪物猎人 携带版》中的这首《黑龙传说》，让无数玩家为之心动。的确，黑龙一族是本作中最令人敬畏的敌人。对于玩家而言，它恐怖的实力是最终极的试练。当然，能够坚持见到黑龙的玩家都可以算是老鸟了，尽管一而再、再而三地被黑龙虐杀，都不会轻言放弃。而我们的小猎人Moon也是这其中的一员……

线条时期



▲刚刚参加猎人大军的时候，我雄心勃勃："这世上有啥怪物我搞不定的？"



▲烤肉，就是这么简单。不过话说回来，为什么要做这么无聊的事情啊？我要杀龙，杀龙！



▲不过，当被火龙虐待N回之后，我终于明白了烤肉的重要性，那就是——搞脚踏。



▲千辛万苦过了火龙关，看到这个更为可怕的家伙，我再次决定："同志们，撤。"后来我才知道这家伙其实并不厉害。



▲人家的自信心刚刚建立起来时，双角龙又让我烤起肉来了……



▲这张图华丽吧？什么，啥都看不见？那当然，人家是在闭关修练啊，闭关的时候肯定没有灯光嘛。

华丽时期



▲经历了闭关以及数月的辛苦奔波，终于出了成果。



▲这帮可恶的草食龙，面对这么华丽的服装居然瞅都不瞅一眼地躺着，太伤感情了。



▲好不容易有一只肯理我了，它对我说："你用了金手指吧。""去死！"



▲由于太过招摇，所以某猫公然广播："以后大家上KAI都不要跟这个自恋的家伙联机！"结果么，就是被我轰杀了。



GAMEKING也出三代了

提供：马修



▲外形颇似PSP的GAMEKING Ⅱ。

记得以前在《掌机王SP》第7辑给大家介绍的具有PSP外形的国产掌机GAMEKING吗？在一些游戏店，还真能看到其身影，长时间摆在柜台上证明其确实有人买，虽然可以肯定的是，这样的掌机面向的消费者肯定不是你我这些成天通过各种渠道去关注业界最新资讯的玩家。不过有人支持自然就会有所发展。

笔者头几天浏览到这个网页，忽然发现这个掌机已经公布第三代了。其系列第一代和WS、GBA外形有许多相似之处；第二代则是我们以前介绍的改了PSP外型而里面没什么实质变化的东东。那么这个第三代呢？下面大家一起来看看吧。



首先是外观，实现了彩壳化。而屏幕呢，依旧是第二代那样——一眼看起来和PSP屏幕差不多，但实际上只是中间那一块，不由得让人想起恐怖片里一些睁着大白眼珠子、黑眼仁只有小米粒大的厉鬼。按键方面和第二代完全相同，就是方向键加A、B、SELECT和START键，从当前图片看不到那个RESET键是否保留，估计应该还在；L、R的位置照样没空着，只是不知道这次这两个耳朵是不是也是装饰用，毕竟人家也新出了10款插卡游戏，说不定就对应了呢，反正那么大的机壳加上真正的L、R键也不是什么难事。



说来国内厂家对掌机一直热衷，虽然时间已经不短，但不得不承认，我们的掌机业还在沿着前人走过的路上混沌地摸索着。最后，祝愿这些国产主机能够早日走出今天的迷茫，走出一条属于我们自己的掌机之路。



▲笑什么笑，严肃点，我们这里讲掌机呢！

从官方公布的资料中可以看出，第三代与第二代相比，很大的一各改变就是“掌机彩色技术，自有知识产权”了，不知道会是什么样的新技术呢？拭目以待；而“彩色大屏幕”我们前面已经说过了，“眼眶大”而已；还支持扩充卡，记忆卡；对了，还有“音效逼真强劲”，什么？你问我信不信？等下，我接个电话……



▲国外网友放出的GAMEKING和GBA的对比照片。



▲像模像样的“俄罗斯方块NG”。



▲令人汗如雨下的“GB方块机”。



明基也推出掌机?

提供：LIKY

国内著名的科技公司明基（BENQ）以生产电脑、数码相机等产品闻名，不过不久前他们公布的一款产品引起了LIKY的注意——一款有着十字键、a键、b键、液晶屏的掌上设备，这分明就是一款掌机嘛，难道明基也决定参与掌机市场的战乱，想从PSP、NDS的口中分一杯羹？还是先来看看这个产品到底是什么吧。

这款产品的名称叫做“EG10”，是明基于4月11日在“明基2006年春季发布会”上公布的“Joybee系列”产品之一，目前发售价格和发售日都没有确定。

下面来看看官方提供的资料：

EG10内置了Sega Game Gear、Sega Master System两大平台经典游戏，如《Sonic Blast》、《Sonic Spinball》、《Columns》、《Putt & Putter》等；采用TFT全彩显示屏；支持视频输出；支持MP3播放；最高可内置1G闪存，并支持外插SD卡；可存储丰富的音乐曲目；3.5mm标准耳机插孔，内置扬声器。



现在大家明白了这是怎样一款掌机了吧，说到底，EG10只是一款内置了“小游戏”的MP3播放器罢了。为什么说是“小游戏”呢？Sega Game Gear和Sega Master System是跟FC同时代的古董主机，那上面的游戏在现在看来应该跟手机游戏是一个级别的了。

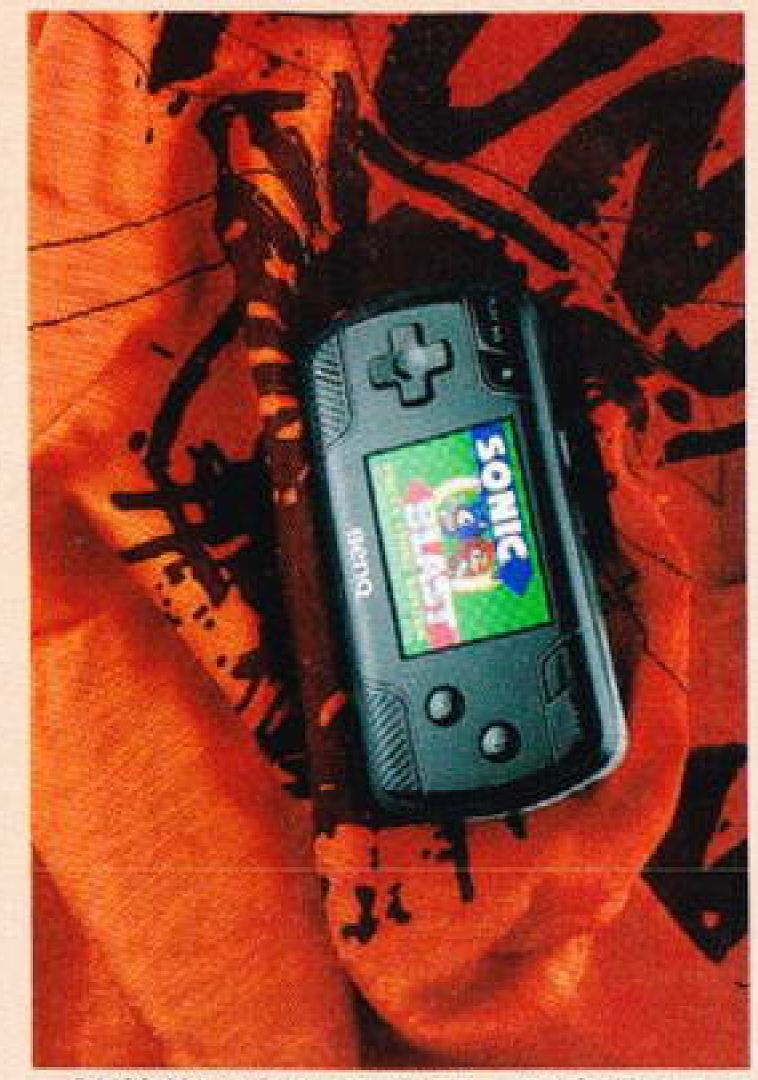


▲主机内置的益智游戏——《Columns》。

不过EG10的造型还是非常具有现代感，流线型的圆弧设计看起来非常小巧，黑色的面板很有质感。但是厂商并没有公布主机规格尺寸，也不知道屏幕的具体规格和效果。（看起来屏幕似乎很小啊）



▲主机看起来与GBM颇为相似，尤其是十字键和ab键。



随着数码科技的发展，现在的MP3、MP4播放器加入了越来越多的功能，文本阅读、图片浏览都很常见，内置游戏的也越来越多，不过游戏总归是它们的附加功能，如果想在掌上玩到好游戏，我们肯定还是要选择PSP、NDS、GBA等专业掌机的了。



文 小豆子 编 LIKY

最近小豆子从当当网一口气购入五部DVD版电视剧。虽然价格比盗版要贵，但小豆子仍毫不犹豫地选择了正版，毕竟我们也应该为保护知识产权尽一分力，本辑我们来谈谈手机游戏的版权问题。

迷雾中的手机游戏版权

4月份国内两款知名手机游戏先后遭遇盗版。首先和盗版亲密接触的是3G无限推出的《厨行天下》，正式版推出当天就有网站免费提供游戏下载。盛大数位红开发的《传奇世界 不死之身》更惨，还没上市，网上盗版已经泛滥。数位红方面发布紧急声明，称此盗版并非最终版本，内容不完整，也没有林俊杰《不死之身》的主题曲。两家公司均表示将保留诉讼权利。其实除了这两款游戏，每个月都会有数款手机游戏被盗版，只是大部分厂商都忍气吞声，没有站出来说话罢了。



▲《传奇世界 不死之身》未上市即遭盗版。

在很多游戏论坛或者网站，都可以找到免费的手机游戏下载。而这些游戏大部分是未经授权的商业游戏。手机游戏盗版已经成为一个非常严重的问题，但目前却没有行之有效的解决办法。用户在移动梦网上下载的收费游戏，可以很轻松地从手机导出到电脑，然后放到网上供别人下载。厂商在游戏制作过程中花费了大量的人力、财力，这些成本自然要收回。盗版所带来的不仅仅是厂商一时的损失，还可能引起恶性循环。卖不出游戏无法收回投资，自然没有资金投入新游戏开发。当盗版涉及到多个厂商时，甚至可能会颠覆整个中国手机游戏业。

保护版权要从多方面努力。首先是运营商方面的，应该提供妥善的版权保护方案。中国联通这方面做得非常好，无论是Brew还是Unija平台，每个下载的游戏都对应惟一的授权码，只能在一部手机上运行。其次是厂商方面，除了不向盗版低头外，更应该在程序代码上下功夫。目前已经有游戏推行注册码制度，游戏免费下载，但需要输入注册码才能实现存储等其他功能。另外，客户端免费，联网收费也是一个很好的模式，但并不是所有的用户都喜欢网络游戏。最后是用户自身的问题，其实现在手机游戏下载费用并不贵。我们可以去肯德鸡花10元钱买一个汉堡，为什么我们不能花几元钱支持一下国产正版游戏呢?

"保护版权"已经是老生常谈的问题，希望这不仅仅停留在一句口号上。

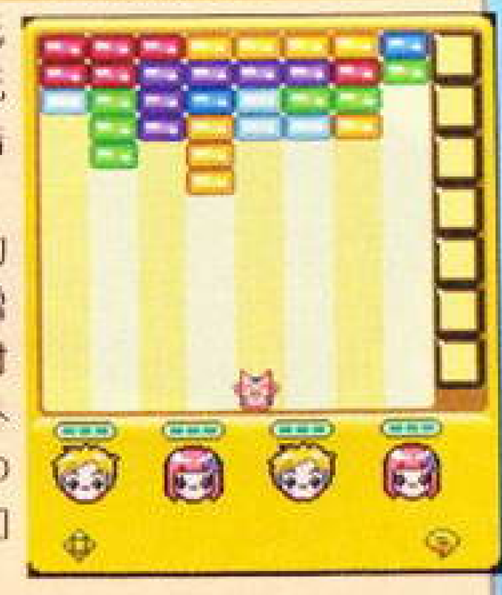
热辣新闻

20万年薪招手机游戏观察员

近日国内知名手机游戏厂商岩浆数码在《南方都市报》上刊登了招聘手机游戏观察员的广告，年薪则为惊人的20万元。手机游戏观察员的责任包括评估游戏质量、分析产品市场前景等。目前我国手机游戏人才十分短缺，岩浆数码此举引起众多媒体的关注。

《移动玩家Ⅱ》内测开始

完全免费的《移动玩家Ⅱ》近日开始内测，玩家可以使用移动手机登陆http://wap.10gamer.com领取内测帐号。《移动玩家Ⅱ》在一代基础上增加十个新游戏以及组队对战、抢积分等功能。另外游戏采用全新的3GFX-D内核，提升了图像效果和网络连接速度。



热辣手机游戏快报

炎黄英雄传 问鼎天下			
厂商	掌中米格	类型	A·RPG
适用手机	诺基亚 S60 系列手机／摩托罗拉 V303 V600 V3／索尼爱立信 W550C K750C 等		
优点	剧情不错，画面细腻		
缺点	操作感一般		
综合评分	★★★★★★★★☆☆		







厂商网站：http://www.mig.com.cn

下载方式：移动手机登陆 梦网首页→梦网目录→百宝箱→游戏百宝箱→角色扮演类

“《炎黄英雄》系列”的外传作品。为化解十年后毁灭世界的洪灾，唐太宗委派神风家族的长子去西域海倪族学习治水之法。游戏自由度较高，有多个支线剧情，另外还有多种提升角色能力的武器和道具。主角的血、气、魂三种能力的高低会对攻击产生影响。游戏场景丰富，画面细腻，层次感强，几乎达到了 GBA 游戏的水平。

海神			
厂商	邦邦网络	类型	网游 RPG
适用手机	诺基亚 S60 系列手机		
优点	充满探索性的游戏		
缺点	画面比较粗糙		
综合评分	★★★★★★★☆☆☆		

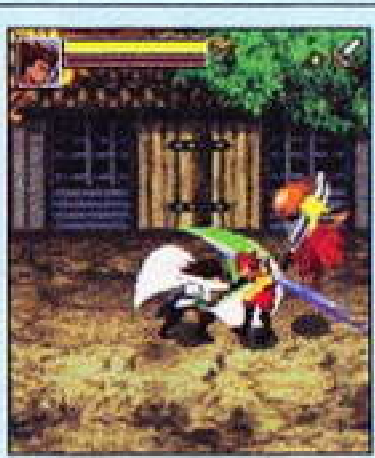



厂商网站：http://lots.bang.cn

下载方式：移动手机访问 http://bang.cn/lots 下载游戏

类似《大航海时代》的手机游戏。玩家在航海过程中完成各种任务，积累经验值和金钱。游戏采用了真实的世界地图，共有120多个城市，260多个村庄。玩家可以在海军、海盗、商人、炼金师四种职业中任选一种，更可以加入公会，和会友一起扩充势力。除了航海外，玩家还要进行战斗、贸易、社交等活动。

剑行天下			
厂商	速远无限	类型	ACT
适用手机	诺基亚 S60 系列手机／摩托罗拉 V501 V600 L7／索尼爱立信 K700C K750C 等		
优点	画面绚丽无比		
缺点	流程过短		
综合评分	★★★★★★★★☆☆		

厂商网站：http://www.musickk.com

下载方式：移动手机访问 http://wap.3gmax.cn 下载游戏

游戏虽然为动作类型，却有着丰富的剧情。为了寻找失踪的女友小凡，主人公飞花步入江湖。游戏分为“初出茅庐”、“偶遇佳人”等五个篇章，还有多种结局。游戏画面十分绚丽，竹林、城堡等场景均给人留下深刻印象。主角的剑能够升级，增强威力。合体技是游戏一大特点，如果和 MM 关系好的话，甚至能使出三人合体必杀。

雀神传说			
厂商	雅讯天地	类型	TAB
适用手机	诺基亚 S60 系列手机／摩托罗拉 E398 V3 C650／索尼爱立信 K503C K750C 等		
优点	融合 RPG 要素给人新鲜感觉		
缺点	模式较少		
综合评分	★★★★★★★☆☆☆		






厂商网站：http://www.easyhappy.com

下载方式：移动手机登陆 梦网首页→梦网目录→百宝箱→游戏百宝箱→桌面棋牌

融合RPG要素的麻将游戏。雀之大陆分为六大区域，其中五个区域各居住着一位麻将高手。玩家的目的则是战胜五大高手，并挑战第六区域的雀神。游戏玩法类似传统十三张二人麻将，玩家获取一定财富后可进入下一关。每位 BOSS 都有独特的神技，打败他们后会获得法宝。游戏操作简单，容易上手，画面也很精致。



文 ZinniaSun
编 LIKY

GBA 游戏补完计划

Vol.06

Hi，大家好！由小Z为大家带来的《GBA游戏补完计划》又回来啦！前一阵子由于生日加上《NDS专辑》稿子任务过重，所以只好请好友来帮忙献上心爱的“补完计划Vol.05”，想必大家看到这次的补完计划时《NDS专辑》一定已经在热卖了吧，小Z也在这里广告一下，有NDS及打算入手NDS的玩家们可千万别错过哦！废话不多说，进入我们这次的补完之旅吧！游戏ROM的下载依旧在小Z的Blog：http://blog.levelup.cn/members/ZinniaSun2000/，也欢迎大家留下自己游戏的心得哦！

友情足球4V4岚

友情足球4V4岚
友情のビクトリーゴール4V4嵐 GET THE GOAL!!
◆Konami◆SPG◆2001年11月15日◆日版
◆1～2人◆自带记忆功能◆64M◆5800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄
GBA

由Konami推出的这款《友情足球4V4》应该算是GBA上一款不错足球游戏了，游戏根据“小学馆”的同名漫画改编，完整的故事情节让人玩完后感觉就好像又回顾了一遍那个热血漫画一般，身体内的血液都止不住要沸腾起来！和日本许多经典动漫剧情一样，《友情足球4V4岚》讲的是一群足球少年（其实只有六个人）经过不断努力，克服重重困扰，最终夺取“4V4足球世界杯”冠军的故事。虽然是漫画风格，但游戏中的足球要素还是比较贴近现实的，如果你是一个球迷，在了解基本操作后就可以顺利上手，而且本作还支持联机模式，等各位“修炼”成功后，再和其他玩家交流一下。值得一提的是这款游戏已经由GoldEgg汉化。

游戏操作	
方向键	移动
A	短传
B	长传／射门
L	换人
R	加速／拉人
START	开始／暂停

迷你游戏一览表	
拉石头训练	体力训练
带球传送	速度训练
踢沙包	力量训练
踮球	技术训练



菜单介绍

按START键进入菜单后第一项是“剧情模式”，第一次进入游戏时也只能选择此项，因为其他三个“自由模式”、“迷你游戏”和“卡片档案”都是作为游戏“剧情模式”的隐藏要素，也就是说只有进行了一部分游戏后，才可以慢慢开启其他三个选项。选择“剧情模式”后，剩下的就是选择“新游戏”还是“读取存档”。自由模式下的子菜单是“表演赛”和“锦标赛”。“迷你游戏”比较有意思，其实就是“剧情模式”下的训练关卡。在剧情进行中，会碰到对应于队员四项能力的专项训练，如果训练成功就可以大幅提高队员能力，为以后的比赛打基础，迷你游戏也丰富了本游戏的玩法。当然这些迷你游戏只有在剧情模式开启后才可以在“迷你模式”进行单独“训练”，所以小Z在这里建议追求完美的玩家们，可以先简单地浏览一遍剧情，然后再回到“迷你模式”下训练，等游戏二周目再创造完美记录！这里顺便提一下，除了训练外，每赢得一场比赛，球队都会获得相应的S点数，这些点数可以为球员增加一定的能力值，点数有限，所以大家一定要合理分配哦！“卡片档案”中收录了我方队员具有的各种能力的卡片，喜欢收集卡片的朋友可千万别错过这款游戏啊！



卡片使用

卡片的使用应该算是本游戏的一大亮点，在进入“球队编成”菜单后，上下移动光标选定球员按R键，就会出现图中对话框，按左右键选择卡片。其中有些卡片是专用的，比如“爆裂射门”只有S型选手即小个球员才可装备使用，按操作要求AB键同时按下就会发出相应的特殊技能，这对整个球队的战术安排有很大的帮助！至于卡片的获得方式嘛，就只有靠大家来自己赢得比赛喽！下面小Z就来详细地为大家介绍一下这款游戏的流程吧！

冠军之路

在“剧情模式”下，我们的主角大海岚率领港小4V4队来到“迷之组织”大本营营救自己的队友，为友情而战的足球比赛之旅也就从此展开了。“谜之大本营”拥有日本国内最强的四支少年4V4足球队，称为“四大天王”。第一场就是在



“翠林体育场”与毒牙獠领衔的深山猎手队一决高下，深山猎手是我们碰到的第一支球队，切不可轻敌，每个队的队长都是非常厉害的。比赛开始前要先选择队员，每队拥有6名队员，每次出场4名，选好后进入比赛，接着是猜硬币的正反面，猜正确后拥有开球权，猜错误后拥有“挑



边儿”的权利，之后就进入比赛了。比赛的场景会随着挑战不同的天王而有所变化，一共有草、冰、沙、火四种。只有获得比赛胜利后才能继续我们的冠军之路。战胜了毒牙獠的深山猎手队后，我们就来到了水晶宫殿体育场，这里有雾岛美丽的冰之忍队在等着我们！之后我们还会在沙漠体育场碰到尘



▲选择队员来参赛。

武雄的血腥野牛，在火焰牢狱体育场遭遇焰恭次的地狱风暴。这两个队可都不好对付！四大天王的队友的名字都很有趣，比如在沙漠体育场，尘武雄的队友都叫水尾望、广野荒芜什么的，唉，如果没有国内辛勤的汉化组为我们带来中文版，真是要错过不少乐趣呢！

战胜四大天王后，迎接我们的是4V4世界杯日本代表队资格赛，由于谜之组织的破坏，这次的全国选拔赛只有两支队伍参加，除了我们以外就是对手北条时男担任队长的北条小钻石队！比赛结果就不用说了吧，反正赢不了就GameOver，最终港小4V4队获得了代表日本出赛4V4少年世界杯的资格！

世界杯上高手云集那是自不用说，不过我们的大海岚却是充满自信。第一场对阵美国街头霸王队，他们的主将安迪甚是厉害，既然是街头霸王就可想作风有多么硬朗了！不过就像大海岚所说：“不管他们有多强，最终还是会成为我们的手下败将！”接下来的对手可不一般，是来自我们中国的龙皇队，他们的队长是龙飞。传说中国队每次只赢对手一球，这不是因为他们实力不行，而是因为每场比赛他们根本不让对手碰到球，然后在比赛即将结束



▲对阵美国街头霸王队。

时打入制胜一球！不过，我们的大海岚并没有让他们得手，毕竟Retry多少次我们也要让游戏的剧情进行下去嘛！

在进入决赛之前，我们还需要战胜沙维德率领的沙特圣战队和两支欧洲劲旅，德国的德·图拉姆队、意大利的长胜勇士队，他们的队长穆勒和尼克拉实力不容小视。沙特队比较崇尚进攻，因此我们在断球后很容易打反击，拿下这场比赛应该不是问题。强大的德国队各个方面都很出色，不过他们有一个致命的弱点，当我们开球时，先把短传键按满（他们的最后一个后卫就会往前跑），再把射门键按满，这样每次在德国队进球后我们都可以很快扳平比分，拿下他们也就不成问题了。至于意大利队嘛，他们的中后卫十分矮小，经常犯些小错误，只要把握住机会，我们就能直闯决赛啦！

决赛不用说大家也一定能猜到对手是谁吧，没错，就是巴西胜里约队。他们球队中的“罗纳尔多”级人物叫做德尤托拉，无论是脚下功夫还是头顶功夫均在我们之上，要想战胜巴西队，小Z我有两个心得，第一是发挥团队精神，多配合（配合需要多联系，尤其是对于传球力量的把握），第二嘛，就是“胜败乃兵家常事，大侠请重新来过”！没办法，想战胜巴西队就多来几回吧！

自由模式

游戏的“自由模式”共分两种，就好像《实况》中的“友情赛”和“杯赛”，在第一项“表演赛”中我们还可以和朋友进行联机，而第二项 “锦标赛”可以自由选择队伍组建一场世界杯，在其中我们可以设定比赛时间、比赛难度、还有比赛场地，都设定好后，就可以开始我们新一轮的杯赛之旅了！



唐唐



唐唐
TANG TANG

◆Take-Two◆ACT◆2001年8月28日◆美版
◆1人◆自带记忆功能◆32M◆19.99美元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

GBA

游戏操作	
方向键	移动
A 键	跳跃
B 键	放置方块、消除方块
START 键	开始／暂停游戏
↓＋A 键	发动攻击
↓＋B 键	在前下方放置／消除方块

由美国Take-Two公司发行的《唐唐》给小Z我的第一印象就是Q——可爱的画面，幼稚的动作，简单的操作，各个方面都让人觉得十分轻松，看起来就舒服啊，感觉好像小时候玩的《雪山兄弟》和《炸弹人》的综合品。不过可不要小瞧这款貌似简单的游戏哦，第一印象往往和真正实践起来有很大的差别，这款游戏就是一个很好的例子——麻雀虽小五脏俱全，说它是益智加动作一点也不过分，我们的“豆丁超人”不仅要想着怎么吃金币，还要顾及各种各样“小东西”的骚扰，最后还要和五大BOSS一决雌雄，我们的任务不轻啊！

游戏剧情

3025年，宇宙中的游牧部落为了夺取“能量水晶”向和平行星发动了侵略，为了抵御外敌，和平行星请来我们的主人公——四位可爱的但具有无穷超能力的“豆丁超人”，他们将凭借各自不同的特殊能力挑战敌人的24次进攻！结果就不用说了吧，当然是我们的小英雄最终获得了胜利！

怎么样，听起来是不是有些热血呢？其实游戏中并没有过多地涉及剧情内容，但有这样一个故事背景相信大家玩起也会多一些做英雄的感觉，也算得上是休闲游戏中的“大作”了吧！而我们所扮演的四位有着可爱外形的“豆丁超人”不仅颜色不同，攻击模式也各不相同（其实就是看起来不大一样而已），不同的人物在执行任务时也略有不同，增添了反复游戏的乐趣，大家看看游戏画面就知道了哦！



▲四位外形可爱的“豆丁超人”。

游戏玩法

进入游戏画面，选项很容易看懂，“PLAY GAME”、“CONTINUE”就不用说了吧，地球人都知道。第三项“CONFIGURE”设置里共有四个选项，“SOUND”、“HOW TO”、“LIVES”和“CONTINUE”也实在不需要我多说，这里只罗嗦一句，大家要是想一次通关就用小Z我推荐的“7*5”配置吧！

游戏中我们的主人公要做的动作主要就是跳和放置／消除方块，每关吃完全部金币后，会开启一道时空大门，钻进去就STAGE CLEAR了。（如果你像小Z一样喜欢打高分的话，Money记得也要吃光哦）游戏每闯过5小关，就会有个BOSS在前面等着我们，这BOSS血格是一个比一个长，到了最后一个BOSS，大

家就只有死缠烂打了！说起打BOSS，小Z我可是钻研了很久，后来气急之下一通乱按，才恍然大悟——屏幕的左上角不是有个P的小图标吗？后面的数字就显示的是我们的“豆丁超人”可以攻击几次（一般情况，攻击次数都少于每关骚扰我们的“小东西”的个数），到了打BOSS的时候可以无限攻击，发动方法居然是↓＋A键！就是这简单的攻击方法可是让小Z好找啊！

▶嘿嘿，足足有35条命让我们奢侈呢！

“小东西”的骚扰

按照游戏中关卡的顺序，小Z也来简单介绍一下几个经常骚扰我们“豆丁超人”的“小东西”吧。这些“小东西”主要分为五个种类型：第一种是从高处滚落的球，它的路线是固定，但是如果在它滚动路线上放置了方块，那么它在砸碎方块的同时也会改变滚动路线，大家一定要注意不要自掘坟墓哦！第二种也是拥有固定路线的“小东西”，在不同的关卡中样子有所变化，有的是鱼，有的是幽灵，有的是小企鹅，还有些叫不上名的小Z就称它们为太空生物吧！如果你在它们的行进路线上放置方块的话，它们会撞碎方块然后掉头走。提醒各位玩家注意的是，如果我们所站的方块被撞碎也不必慌张，因为只是会掉下来，并不会碰到这些骚扰我们的“小东西”。第三种“小东西”的骚扰可就比较难对付了，普通型态是左右各一张会喷火的脸，而且左右喷火的时间并不同步，最好的方法就是把它们直接打掉，在某一关卡中，还必须打掉其中的一张脸才能吃到它上面的钱袋，各位可千万不要错过哦。第四种敌人是巡逻兵，很笨的那种，我们只要把它行进路线中方块消除，它就会从高处掉下一命呜呼了！第五种骚扰最烦人，因此小Z也就放在最后来介绍，它是一个小火球，沿固定路线运动，但如果你在它的路线上放置方块，它就会紧贴着方块绕行，对付这个“小东西”可让我费了不少事，方法我这里介绍两种，第一种就是跳，一般在比较开阔的地段，迎着火球走过去，在即将接近时起跳就可以躲过去了。由于我们的“豆丁超人”身高所限，跳跃能力实在不强，所以大家千万不要站在原地跳，那样很危险的；第二种躲避的方法就十分高明了，如果在某一关中时间够用的话，我们就在火球前进的路线上设个“陷阱”，就像下围棋一样，当火球掉进去的时候迅速“封顶”，这样它就不能动了。这里比较考验大家的微操哦，尤其是在打BOSS的时候碰到他们，那就不用犹豫，来个攻击早早干掉就好，踏踏实实再和BOSS决斗吧！


▲高处滚落的球。


▲一张会喷火的脸。


▲勇敢地跳过火球。

BOSS关卡

BOSS一共有五个，选择不同的“豆丁超人”BOSS的出场顺序就会有所不同！分别是“太阳”、“太空植物”、“太空鱼”、“雪人”和“太空怪物（一个照在玻璃罩里的球）”。它们的攻击方式有两种，一种是移动到你身旁，我们要尽力躲避；另一种是发射炮弹，发射方向十分固定，如果我们能尽量往高处爬，那躲避起来就轻松得多了。一旦找到合适的攻击位置就到抓紧时间，提高效率，BOSS能力还是很强的，我们的攻击是散弹式的，建议大家离BOSS远一些，虽然那样的话有时攻击会被方块阻挡，但毕竟“安全第一”嘛！在战胜所有BOSS后就可以静静欣赏CAST画面啦！


▲小心应付BOSS。

后记：

这次小Z为大家介绍的两款游戏不知大家是否满意呢？写了这么多，发现GBA上的经典游戏还真的是不少。上次截稿之日是GBA发售五周年纪念，正因为有这5年来的积累，我们《GBA游戏补完计划》才能有这么多好游戏带给大家；这次截稿又正好到小Z成为撰稿人一周年，小Z也会继续努力，为大家淘出更多的优秀作品！当然也欢迎大家在我们的栏目中推荐或是点播你所喜欢的游戏，让更多的人分享到这个不老平台上更多的乐趣！联系方式嘛，QQ：8711601，或是在小Z的Blog中留言哦！

文 掌机王阳光学员 Nebel　编 马修



超级大战争——坦克乱弹（一）

在现代战争中，坦克是战斗的绝对主力，也是所有玩家都十分熟悉的陆战兵器，它的主要任务是与敌方装甲车辆作战和摧毁工事设施。强大的火力、高度越野机动性和坚固装甲，使它成为地面作战的主要突击兵器。第一次世界大战时，为了突破敌方由壕沟、铁丝网、机枪火力点等组成的防御阵地，英国率先研制出了装甲战斗车辆——坦克。在第二次世界大战期间，几乎所有的参战的国家都有大量的坦克部队投入战场，也留下了诸如“虎”式、T-34、“谢尔曼”等耳熟能详的经典车型。在电子等尖端技术高速发展的今天，各国也都研制应用新技术的坦克，陆上霸主的地位仍然无法动摇。

和实际战争一样，《超级大战争》中的坦克同样也是战斗中最频繁出现的单位。有着轻便的移动能力及相对充足的燃料和弹药，作为陆军的主力，坦克能够对所有陆军单位造成很大的打击，是侦察车、火箭炮等轻装甲单位的天敌，也能对步兵和敌方坦克造成不小的伤害，对于直升机、舰船也都有伤害能力。不过作为近战陆军单位，坦克惧怕远程炮火和空中打击的弱点也是不能忽视的。

一般来说，坦克的分类是按照战斗全重以及装甲、火力来划分的，一般分为轻型坦克、中型坦克和重型坦克三类。下面就介绍一下《超级大战争》中的重坦克在现实中的原型。

橙星——美国M1“艾布拉姆斯”主战坦克

M1系列坦克是美国现役的主战坦克，其主要优点是火力强劲和装甲坚固。其改进型M1A2使用贫铀穿甲弹作为主炮穿甲弹，可耗不费力地击穿现役几乎世界所有坦克的前装甲，可以说是目前西方威力最大的坦克火炮。而其车体前部及炮塔前部装有贫铀装甲，极大地提高了前部的防御力。在1991年海湾战争中，M1系列坦克经历了一次战火的洗礼。在这场战争中，伊拉克军队约2000辆苏式坦克被击毁，而M1主战坦克只有18辆受损伤，而且车组人员没有大的伤亡。不过在沙漠中作战也暴露出在恶劣环境下M1的发动机寿命和油耗问题。而且实战中证明，车体后部装甲的薄弱是M1主战坦克的极大弱点。


▲在沙尘中行进的M1。



蓝月——前苏联IS-3（NC-3）“斯大林-3”重型坦克

在二战末期，为了对付纳粹德国“虎王”重型坦克，苏联在以往IS-2的基础上研制出IS-3重型坦克。它122毫米口径的火炮给苏军提供了极其猛烈的火力，甚至可以在1000米外击穿160毫米的钢板，常常把敌军的坦克炮打飞。而且IS-3的装甲板很厚，炮塔前装甲板厚度达230毫米。炮塔采用斜面设计，增加了敌方炮弹打偏和跳弹的几率，提高了自身的生存能力，可以说，IS-3重型坦克拥有它那个时代最强的防护力。在攻克柏林后的阅兵仪式上，苏军咄咄逼人的IS-3坦克编队使美英等西方国家瞠目结舌，冷战时期也对西方造成了不小的压力。在大大小小的游戏中，苏联的坦克都是十分强大的，这和IS-3也不无关系。

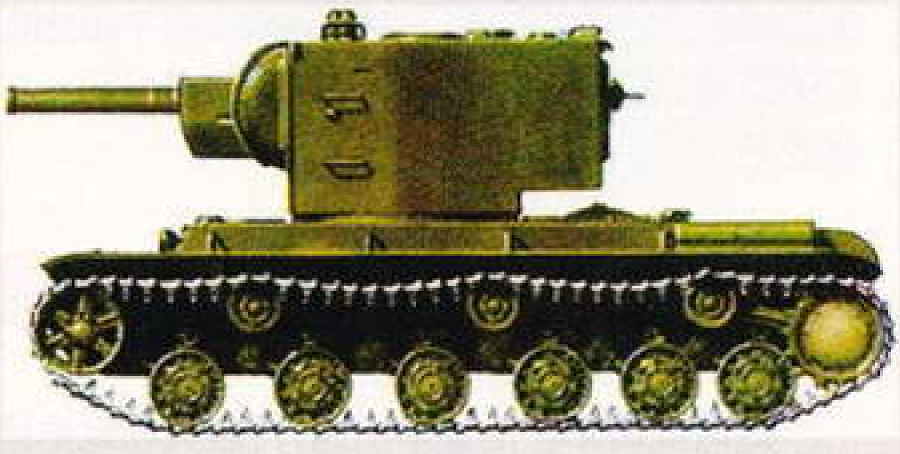



▲卸甲归田，供后人参观的IS-3。

黄色彗星——前苏联KV-2重型坦克

准确地说，KV-2是在坦克底盘上安装的自行火炮，因其外形与坦克相似才被称为KV-2重型坦克，它是苏联红军在第二次世界大战初期的重要装备，不仅用于打击工事和碉堡，而且也是防御战的利器。KV-2可以发射榴弹、穿甲弹以及反混凝土炮弹，巨大的体积可以容纳36发炮弹以及3087发机枪弹，乘员也达6人之多。如此庞大的系统，带来的是它强大的性能。KV-2防御力强、火力强劲，在苏联卫国战争初期，经常依靠单枪匹马的KV-2来狙击大批德军的，成为遏止德军闪电战的法宝。据称，KV-2坦克很少有被击毁的纪录，大多数的都是因为故障而损失。甚至曾经有一辆KV-2坦克独自将德军第6装甲师迟滞了整整1天，尽管德军打坏了它的履带，但它仍然凭着坚厚的装甲继续战斗直到弹药耗尽。

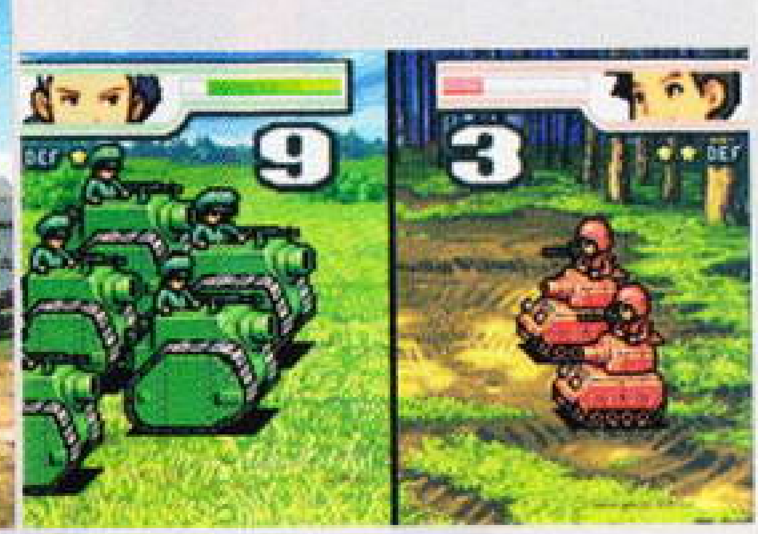



▲KV-2以其难以恭维的造型赢得了“移动茅厕”的“美称”。

绿色地球——英国Mark V坦克

绿色地球军的坦克形状非常怪异，由于笔者能力有限，没有找到它在现实中的原形。不过它那形状独特的履带，和坦克的鼻祖——一战时期英国的Mark I-Mark V系列几乎一模一样。1916年，4个坦克兵团向法国战场挺进，这是坦克第一次出现在战场上。当时的坦克主要是针对敌人的机枪、步兵和战壕的，所以主要是有着装甲和在任何路面都能行动的能力，并没有装配火炮，像图中的Mark V只是装备了6挺机枪，这样弱小的火力在现在的战斗中是无法想像的。不过它提出的火力、装甲、机动性这三大要素，仍然见证着现代坦克的发展。






▲坦克刚发明不久时就是这个样子的。

文 PMGJD 水衣草 编 马修

口袋妖怪广播台 VOL.34

《钻石·珍珠》职业乱弹

NDS发售后，《口袋妖怪》大胆地推出了许多类型——《口袋妖怪冲刺》、《口袋妖怪方块》、《口袋妖怪不可思议的迷宫》、《口袋妖怪突击队》，而以往也有卡片、弹珠台等其他类型的《口袋妖怪》。通过各种类型的《口袋妖怪》游戏并结合动画我们发现，《口袋妖怪》世界中关于PM的职业远不止训练师一种，加之新作极有可能对应Wi-Fi，那么新作中的人类和PM会不会有着新的社会分工？下面请看水衣草玩友的展望，标题中已经注明是乱弹了，大家就不要太当真啦。

PM训练师

——我的PM最强！

当一名训练师也许会是众多玩家的选择，因为你早已经习惯了战斗。当然，口袋妖怪训练师自从10年前的《红·绿》起就出现了。PM训练师就是训练口袋妖怪，通过战斗使妖怪们变强，然后去各地挑战道馆夺徽章。这是系列最老套的思路，但也是大多数玩家最钟情的模式。

以上几乎是所有《口袋妖怪》RPG的固定模式。看看在以后的系列中吧，训练师也许会有更多的游戏方式。例如，当你积累一定的声望（从打败对手的数量上看），可以自立门户，创建道馆，从此游戏方式将逐渐转型为类似“经营模式”，不断地有NPC训练师登门挑战，你必须合理地安排好自己的迎战日程。当然在取得胜利后，你的精灵还会得到一定经验——如果只是这样乏味的模式，你也许会吃不消。你还可以去野外进行特训，或者收其他NPC为自己的门徒，训练他们，让他们为你应付更多的挑战！此外，对应的Wi-Fi网络联机模式，你还可以迎接其他玩家的挑战，如果他们赢了你，你就不得不献出自己的徽章，这也许是其他玩家获得徽章的另一个途径吧。

PM饲育师

——做最好的精灵护理

饲育师最早在动画中出现，代表人物就是目标成为世界第一口袋妖怪饲育师的小刚。饲育师，是一个非战斗系的口袋世界中的职业，他的工作就是通过各种非战斗的方式，培育出具有优良素质的口袋妖怪。由于缺乏战斗系统，游戏也为当饲育师的玩家开辟了一个新的游戏环境，一个类似“养成模式”的系统。你在游戏中，为PM制作他们各自喜爱的食物，由于PM种类不同，你所需采集的材料也不同；你要时常地把他们带出来，做适合各个类别

PM的运动，使他们保持精神；你还要给他们做专业的护理工作，让他们保持优越的体质。当然，实现以上操作要利用各种游戏主机的机能，例如要用触摸屏制作各种料理、按摩PM的身体、用麦克风和PM交流……为了能饲育更多的PM，你可以去野外收养受伤的PM，触发某些事件，也许还能找到神兽呢。你还可以与其他玩家通信，对方是非护理系的玩家还可以把精灵交给你护理哦，建议所有训练师把PM交给饲育师护理吧，你的PM会更强！最终，一名优秀的饲育师将取得所有护理联盟的资格认证，被承认你是具有饲育所有PM（包括神兽）资格的饲育师！

PM协调家

——我的PM最美最酷最可爱！

参加PM选美大赛是《宝石版》中加入的系统，在游戏里，训练师可以兼职参加这个比赛。不过在TV动画中，专职参加这个比赛的训练师被称为"PM协调家"。在新的口袋游戏中，这个职业也可能被单独分离出来，并且比宝石版本中的选美大赛更加有趣。首先说说协调训练家，他可以说是训练家的一个分支，因为他在保证PM具有一定战斗力和技能的基础上，让PM在美丽度、可爱度、帅气度等水平上更加出色。不过由于是专职搞"表面"工夫的，其PM的战斗力水平不可能与专职训练家相比，不然可会影响游戏平衡性。选美大赛也将与PM联盟赛是一个等级，除了在各地举办外，它也有自己的总部，举行选美冠军赛！比赛流程将比前作更丰富，首先是PM的初次亮相，协调家为了在这个环节上取胜，必须注意平时对PM的保养及呵护——这个还可以交给上述的饲育家去办，想必会使你的精灵在外表上胜人一筹；接下来是技能展示环节，你的PM要想得到高分，必须展示出最华丽的技能，这里你可以运用新加入的组合技系统，即选定某几个技能，按顺序或一齐发出，各个技能间相互映衬，可以得到意想不到的震撼效果！最后是战斗比拼，这里的战斗与训练师的普通战斗有所不同，因此不是以体力计算受伤程度的，系统根据你的出招华丽度以及理论伤害计算出PM出招的杀伤力，最后在对手的HP中扣除。比赛的3个环节采取淘汰制，如果你在这轮没有获得高分，很可能就会被淘汰出局哦。

PM突击队员

——哪里有险情，哪里就有我

突击队员（Ranger）是NDS版口袋新作中出现的职业，是借助临时捕捉的PM的力量解决突发险情的人。在结束任务后，必须将捕捉的野生精灵放生，这可是规矩哦。如果你选择了这个职业，那么你的游戏将按照预先设定好的剧情发展，在剧情中，你要出色地解决每一件任务，然后在道馆提升自己的Ranger等级——这看起来似乎和《口袋妖怪突击队》没什么两样，不过想想，Ranger在新作中将有自己的"职业技能联赛"，你会很兴奋吧。不同等级的突击队员能参加不同等级的联赛，在比赛中，赛事官方会给你出几道难关：如看你是否从理论上合格；让你和几个不同的NPC突击队员同时挑战大赛设置的各种险情，最先完成任务者获胜，最终优胜的人会取得优秀Ranger的称号，对应你不同的等级，会给你颁发可以增加捕捉能力的徽章。为了增加游戏互动性，其他职业的人，在一些分支中要想体验更多乐趣，可以通过通信来请你到他的世界帮助解决一些障碍，从而进入分支剧情！



其实，以上的一切推测都来自于NDS的Wi-Fi无线网络功能，真的实现与不同职业的玩家之间的联动，那就将成为继交换精灵、对战之后又一大受欢迎的模式。与不同职业的玩家通信，你可以办到本职业不能办的事情：例如训练师和协调家想要进一步提升自己PM的能力，就要把PM寄养给饲育师，让他们来帮忙；协调家要想提升PM的战斗力，就可以请求训练师给予特训；在联动模式中，玩家还可以进入网络模式，即不同职业之间的玩家之间可以组队冒险，各个职业在队伍中担当不同的工作，饲育师保障全队PM的健康，训练师保障战斗力；突击队员解决冒险障碍；协调家……呃，来点华丽的开场吧，呵呵！

文 KAKUSIKI 编 铭风



洛克人俱乐部

安全帽与洛克人

メットール也就是通常被我们称为“安全帽”“工兵头”“小刚帽”之类的东西。为什么这么叫它，因为他实在是太特殊了，一个黑不溜秋的圆形物体除了眼睛，嘴，脚以外就只看到一个对它身体来说是一比一的一个巨大的安全帽。黄色的圆圆的安全帽的正面正中有一个绿色的十字标志，这个明显就是工地上安全第一的安全帽嘛，故此得名。安全帽在《洛克人》的世界里可谓是无所不在，只要有洛克人的地方，一般就少不了它，它的地位就好比是《勇者斗恶龙》里的史莱姆，《口袋妖怪》中的皮卡秋，《高达》里的扎古，《马里奥》里的蘑菇……

要说到这个安全帽到底有什么本事嘛，老实说，惟一的看家本领就是龟缩战术，没事情把自己躲进它那引以为豪的黄色的安全帽子里面，然后趁机闪出来放冷枪。它这个安全帽倒还真是好东西，在远祖洛克人里面根本就是能够阻挡一切的究级防护罩，只要它躲在里面洛克人就毫无办法，只能无视它跳过去……在“《ZERO》系列”里也是一样无敌。在“《EXE》系列”中也一样，在不攻击时就会合上安全帽，除了破防系攻击外基本无敌。



单单是它的安全帽就够让人讨厌的了，可是Capcom越到后来越是变本加厉。原来还只是在平地上的安全帽被般到了一些恶心的地方，专门用做来定点狙击手，由于安全帽的攻击是三向的子弹，要在近距离闪开有很大的难度。在“《ZERO》系列”里面，安全帽被赋予了更强的力量，它居然有了螺旋桨，可以浮空了，看样子安全帽在洛克人强化的同时也在不断地改进自我。在“《EXE》系列”里面就更不用说了。虽说初期的黄色安全帽是用来练手的，不过后期的蓝色的和灰色的安全帽不仅攻击高，攻速快，而且会把地板击碎或者是放毒，更可恶的是他们身上往往还带着一张圣域或者是隐身，使原本就很棘手的他们变得更难对付。

为什么《洛克人》的世界里就一定会出现安全帽呢？官方说因为游戏名叫“ROCKMAN”，ROCK自然会联想到岩石，所以初代的洛克人里面出现了一个岩石的版面，而BOSS不能叫做ROCKMAN，所以改成了GUTSMAN，为了符合版面的特色而使用了安全帽，没想到大受广大玩家的称赞，于是就成为了系列的习惯，一直延续了下去。



安全帽在《洛克人》的世界里可以说无处不在，这不仅仅体现在安全帽这一种敌人上面。在《洛克人1》中，仔细看看的话，有种扔榔头的敌人头上也带着安全帽，当然，作为守关的BOSS——GUTSMAN也不例外，头上有一个黄黄的圆圆的安全帽。在后面几作中，巨大化的安全帽也是基本都会在BOSS关里面作为小BOSS出现的。可见安全帽的影响有多大。



说到影响，估计最大的一个影响应该是在SNK PLAYMORE出品的格斗游戏《SNK VS CAPCOM》。这个游戏是完全由SNK PLAYMORE制作的，而且已经是一个韩国的公司。在这个游戏中，洛克人ZERO作为CAPCOM厂方的一个隐藏人物参加了这个格斗游戏。ZERO自身的攻击技能很丰富，这个就不提了，值得一说的是，他有个特殊的必杀技，这个技能的名字叫做“セーバーエルフ メットール(电脑精灵安全帽)”，使用的时候，ZERO会召唤出电脑精灵的安全帽，往前慢慢地走去，如果对手碰到了这个小小的安全帽的话，那么就会毫不客气地被变成一个安全帽，在将近5秒内失去一切攻击技能，不能跑，不能防御，只能慢慢地移动和跳跃，换而言之就是乖乖被宰。一个韩国公司在制作游戏的时候都可以想到在有洛克人的同时加入安全帽，可想而知这个安全帽对于洛克人有多么地重要啊！

工兵头和游戏中其他的东西相比，还有着两个最大的特性，一个是进化性，还有一个是智能性。为什么这么说呢，大家都知道能否使用工具是人与动物的最大区别，而安全帽也是可以使用工具的，说使用不太恰当，应该说是驾御吧。如下图所示，安全帽可以开火车，骑上加农炮，甚至还有开火箭的，为了去宇宙还特特地地戴上了一个类似氧气面罩的东西，其实也就是一个泡泡，真不知道它是怎么操作的……作为一个洛克人FANS我惟一遗憾的是至今还是没看到过安全帽的手在哪里……

说它可以进化，相信大家是有目共睹的。至少在《洛克人1》的时候它没有脚吧？到了《洛克人2》的时候还是会用脚来走路了，继承了老一代的打一枪换个地方的传统……前文也已经提到，在“《ZERO》系列”中得到向天空发展的能力。在“《EXE》系列”中更是得到了变色龙的能力，颜色之多另人发指，从黄的变成绿的、紫的、橙的、蓝的最后变成灰的……每变一次能力都得到了大幅度加强。最最过分的是安全帽可以根据自己所处的环境来改变自己的属性。在灼热地带就把安全帽给仍了，换上了一堆火来使自己更加适合环境。在冰雪中的安全帽收集了周围的寒气后，身体通常变成了有一圈蓝光保护的状态，这种状态下一旦受到攻击就会马上把自己冻结住，用冰块来保护自己，可以说是一种很聪明的安全帽。在《洛克人X COMMAND MISSION》中，安全帽更是形成了一个庞大的体系，在一个大家庭里面各司其职，有最最基本的黄色安全帽，负责恢复伙伴的治疗安全帽，喜欢整日缩在安全帽里的安全帽指挥官，不能连续用两次相同攻击对付的安全帽反击者，送钱的金银安全帽，还有BOSS级别的百万大安全帽……



总之，洛克人和安全帽是分不开的，就像《洛克人7》的开头一样搞笑，只要有安全帽的地方就有洛克人，有洛克人的地方也一定会有安全帽！



文 ChinaGba 一掊黄土，零式 编 铭风



牧场生活 Vol.35



《牧场物语》NDS头衔篇

春の月18日　午前10時～
浜辺で『アヒル祭り』
アヒル世界No.1決定戦。

"一人得道，鸡犬升天。"前几辑为大家介绍了主角的各类头衔。而在NDS版的《牧场》中，主角所饲养的鸡鸭牛羊也同样拥有各式各样的头衔，本辑便来谈谈动物的头衔。

首先了解一下动物们的头衔从何而来。刚从商店中定购回来的动物或刚出生的动物是没有头衔的，只有参加忘忧谷一年一度的动物选美大赛才有机会得到各类称号。本作与前作相比，取消了马以及狗等宠物的比赛，但每种家畜的选美大赛依然存在：春18日（鸭），夏7日（鸡），夏20日（牛），秋21日（羊）。每次比赛有3～4只动物参加，主角的参赛动物总是最后一位出场。比赛根据动物的心数来决定名次：第一名（10心），第二名（8～9心），第三名（4～7心），第四名（4心以下）。

我们以"优胜点数"（简称P）来量化动物们的获胜情况：第四名可得到0P，第三名可得到1P，第二名可得到2P，第一名可得到3P。从资产表中也可以查看到动物的获胜情况，优胜点数可以累计。每次比赛结束后的颁奖大会上，主持人アリサ（ミック）会根据该动物的累计优胜点数来赋予相应的头衔，如某只鸡参加了4次赛鸡祭，第一年得到第四名，第二年为第二名，第三、四年均得到第一名，则该只鸡的优胜点数为0+2+3×2=8P，对照下表可知该鸡可得到"双头の勇者"的头衔。

鸡鸭类	
称号	点数
天翼の究极神	15P
地翼の最高神	14P
红翼の鬼神	13P
有翼の神	12P
全能の大天使	11P
梦幻の天使	10P
畏敬の仙人	9P
双头の勇者	8P
流离の贤者	7P
刹那の老练者	6P
翡翠の熟练者	5P
谜の超上级者	4P
钢铁の上级者	3P
努力の中级者	2P
背伸びの弱者	1P
腰抜けの最弱者	0P

牛羊类	
称号	点数
星牛（羊）の究极神	15P
天牛（羊）の最高神	14P
冥牛（羊）の鬼神	13P
魔牛（羊）の神	12P
妖精牛（羊）の大天使	11P
地上牛（羊）の天使	10P
金刚石の仙人	9P
钢玉の勇者	8P
黄玉の贤者	7P
石英の老练者	6P
正长石の熟练者	5P
磷灰石の超上级者	4P
萤石の上级者	3P
方解石の中级者	2P
石膏の弱者	1P
滑石の最弱者	0P

细心的玩家一定发现主角竞争对手的动物总是一参赛便已经有了各类头衔，而且这些头衔并不能在上表中找到，难道上表只是面对主角特设的称号？其实不然，主角的参赛动物只要比赛当天刚好达到一定数值的好感度，同样可以得到这些特殊头衔。想要精确控制动物们的好感度对于玩家们来说比较困难，但一般来说动物好感度增加的机会只有如下几种：直接抱起或对话（+1/每天一次），喂食（+1/每天一次），抚摩游戏（−10～+3，需要佩带触摸手套），刷毛（+1，大型动物专有），放牧（+1/5小时）。晴天适宜放牧，但雨天只有鸭子仍可以放牧，本作动物在主角睡觉前需要赶回小屋，否则第二天有一定几率不高兴而降低好感度。

鸡鸭类

特殊称号	好感度
久远の救世主	999
大空の皇帝	888
自由の大帝	789
幸运の女神	777
深绿の霸者	666
爆炎の羽根	555
狂气の凶器	444
白夜の丽人	345
白银の骑士	333
精灵の使者	256
冰河の黄昏	123
暴走の使徒	111
妖しの巨体	99
红の贵人	77
谜の使者	1

牛羊类

特殊称号	好感度
永劫の救世主	999
天空の皇帝	888
畏敬の大帝	789
欢喜の女神	777
深渊の霸者	666
爆雷の羽根	555
太古の凶器	444
妖炎の丽人	345
白金の骑士	333
月光の使者	256
冬の黄昏	123
灰色の使徒	111
复醒の巨体	99
幻惑の贵人	77
とまどいの使者	1

每得到一次头衔，都可以收到委命函，如果说特殊类称号比较难以得到，那么要求15P的称号便更是难上加难。动物们与宠物不同，它们都有自己的寿命限制：鸡、鸭3～5年，牛、羊5～7年。15P便意味着该动物至少获得5次冠军头衔，而鸡、鸭想在1年内得到10心几乎是不可能的。所以得到那些头衔便如同登天一般，有耐心的玩家可以用S/L法尽可能地延长寿命，那么您的动物现在是什么头衔了呢？

ナスカ（娜斯卡）

生日：秋24日
喜好：グラタン（+800）、葡萄（+500）
常出现地点：宿屋、海滨

爱情事件

事件一
爱情度0～9999（黑心）
时间：火曜日PM12：00～PM2：00
地点：宿屋
其他要求：雨天
选项："泊まりに来た"爱情度+3000
"ただ鳴らしたかっただけ"爱情度－2000

事件二
爱情度10000～19999（紫心）
时间：水曜日6：00－10：00
地点：宿屋
其他要求：晴天
选项："いいよ"爱情度+3000
"え～～～～～…"爱情度－2000

事件三
爱情度20000～39999（蓝～绿色心）
时间：火曜日清晨主角起床时
地点：牧场主角家中
其他条件：晴天
选项："セールスは结构です"→爱情度不变
"どうぞ"→"まかせておいて"→进入下一选项
"自分で选んだ方が良い"→爱情度－2000
"ナスカの手料理"→爱情度+3000
"むずらしい矿石"→爱情度+3000
"むずらしい指轮"→爱情度+3000

事件四
爱情度40000～65535（黄色心以上）
时间：木曜日清晨主角起床时
地点：牧场主角家中
其他条件：晴天
选项："迷惑"爱情度－2000
"别にかまわない"爱情度+3000



天气是一天热似一天，大家的游戏热情不知是否也和这天气一样的热。可以说，有了PSP和NDS两家竞争，掌机市场就会时不时地给大家个惊喜，连GBA都有了新的《蜡笔小新》。不过玩爽了可别耽误休息和工作学习哦。其实劳逸结合，在紧张中忙里偷闲地去玩，更能体会到难得的游戏乐趣所在。

"嬉しいな（真高兴啊）。"拿到《掌机王SP》的感觉真好！走着走着，怪了，这分量……这分量不对啊！我仔细检查是否少了什么赠品，却发现书薄了。啊，12元才这么薄？"どういうことだ（这是怎么回事）！"正当我要骂街时，却看见封面上俨然写着"全新改版，定价8.8元"，天啊！我立刻冲回书店，老板，还钱！

上海 郭迎春

胧月：自从改版以后，很多读者都没有及时注意到售价的变动。甚至有读者反映，自己在误付12元的情况下，BOSS不肯退钱并声称进货也是按照未改版时的价码进的。不管怎样，大家只要按照书面上给出的售价购买即可，谨防权益受损。

我以前的同桌自称是帅哥，可我们都叫他"丑男"，不久前因为我们经常上课讲话，被老师活生生地分开了（不要用那种眼神看我们）。"丑男"的后面是一个胖子，一个不怎么胖的胖子，我们都叫他"臀男"，"臀男"的同桌叫"毛男"……哎呀，好像我是来告诉你们我同学的外号的，算了，反正也说了。这次我跟"丑男"说好了，如果我中了NDS，我们就一人一半，如果中了PSP，我们就把PSP卖了，再买NDS一分为二，一人一半，可我们没有商量，如果中了GBM怎么办，我想要是中了GBM，那我们就将GBM卖了，再去买个SP，然后再把SP一分为二，我一半他一半，哈哈，这样也蛮好的。

山西 刘锋

LIKY：首先对你班上众多的"猛男"表示一下问候，不知道你的大号叫什么"男"啊。其实外号也真是一种文化，尤其是在学校中外号是很常见的，很多时候也是一种关系亲密的表现，增进了大家的友谊，不过一定要掌握好度哦，引起人家反感的外号还是不要叫为好。至于你说的跟"丑男"分配奖品的方案，嗯，不错，比较有创意，充分说明你跟"丑男"关系很铁。



这辑的《掌机王SP》异常抢手，下班后好不容易在一个书摊找到有卖，人家卖书的阿伯也快收摊了，我很爽快地扔给他12元，拿了书骑车就走。回到家后发现原来价格已经降到8.8元。过一天后再去找阿伯，他死活不认帐了，我真可怜！5555……

广州 陈嘉俊

软饼干：买书时候千万要记得看清楚价格哦。顺便替你谴责一下那位贪小便宜的阿伯！

马修：又见降价引起的风波，呵呵。

清明节，去墓地祭拜先人，我们旁边的人家中有个15岁左右的小男孩，圆头圆脑的，正拿着GBA SP蹲在地上玩，他老妈喊他："乖仔，别玩啦，快点拜下外婆啦！"只见他虔诚地双手敬酒，边拜边说："外婆，保佑我学业进步，考试考第一，妈咪买台NDSL给我，或者老师大发慈悲把没收的NDS还我啦！"晕！我倒是希望先人能保佑早日能把2.5版的PSP给破解了。

广东 陈嘉俊

软饼干：小孩子确实很可爱，不过想要老师在短期内归还NDS，难！以我的经验估计，要还也起码等到放假。

马修：不知道旁边的母亲会怎样想，不管什么事，还是靠自己的努力吧……

祝贺《掌机王SP》减肥成功！下面是我对一些读者对《掌机王SP》减肥成功的情感采访——

我：请问你对《掌机王SP》减肥有何看法？

路人甲：以前《掌机王SP》没减肥的时候，觉得《掌机王SP》就有一块砖头那么重，每天带在身上，累得我是腰酸背痛，腿抽筋。现在我腰也不酸了，背也不痛了，腿脚也灵活了，今年过节不收……

我：好了，好了。(－ －b）下面我们采访下一个读者。

读者A：自从《掌机王SP》减肥后，我的生活富裕起来了，原来12元一本的《掌机王SP》现在只需要8.8元，两本能省6.4元，三本9.6元、12.8、16、19.2……

广西 董伟良

软饼干：第一段的采访的最后一句话怎么那么眼熟？似乎是某某广告……

马修：是啊，怎么看怎么都像黄金时段狂轰滥炸的广告哦。

下面有几个关于《圣剑传说 玛娜之子》的趣闻，和大家分享一下：

一、一位同学在日记中写道："传说在名为伊露迦的岛屿上有一棵百年大树，它忍受了千年风霜。"这运算法则是哪位大师发明的？

二、在这位《圣剑》重度痴迷的玩家的日记结尾，我还看到了这样一段话："没有樱桃树就没有华盛顿，没有苹果树就没有牛顿，没有菩提树就没有佛陀，可见树有多么重要了。"这让我伤透了脑筋，不知应敬佩他的创意，还是质疑他的逻辑……

三、另外还有一位同学在试玩后用拟人手法这样写："我由一株小草，经过雨水的滋润，阳光的照耀，历经风吹雨打，才长成今日般高大。现在你们应该知道我是谁了，我就是玛娜之树。"小草居然可以长成大树？连木本和草本都分不清。

河北邯郸 刘杰

胧月：这几则日记摘录真的很"书卷气"，让我想到学生时代的码字作文以及那经典的"一轮红日映朝阳"。

马修：呵呵，太有意思了。最后一则还令本人想起了很久以前的那株"没有花香没有树高"的小草。

众小编好，真伤心啊！最近花了350大元买了一盘《龙珠Z 真武道会》，没想到在路上，偶的黑小P就被"拐"走了，那个盗贼真没良心啊！那是我骗吃骗喝……不对，是少吃少喝省下钱买的啊（每顿吃面包夹咸菜，好像和尚吃素哦）！1.5的小P，UMD盘和我和小P一个月的感情！所以在抽奖时，千万别让我中PSP啊！为什么？因为天不从人愿啊！（−_−b）顺便说一下，我的印花是正面弄到太多胶水了，所以摸起来才像假的，让我抽奖吧。

汕头 胡涵

铭风： 真可怜，让我们诅咒这些可恶的盗贼吧。大家出门时切记"防人之心不可无"啊。

海文： 关于印花请放心，我想这东西暂时还没办法造假。

某天中午，打电话给一个朋友，"XX啊，帮我带一本《掌机王SP》，回来给你钱。"电话那头传来"哦"的一声应答。五分钟后，我的电话响了，电话那里传来了朋友的声音，"XXX啊，老板说他这儿没有《斩鸡玩》啊！"随即传来电话坠地，口喷鲜血的声音……

云南 刘泓仪

软饼干： 让不玩游戏的朋友代买游戏相关物，有时候确实会发生一些让人哭笑不得的事情。

马修： 想起一则笑话，说《钢铁是怎样炼成的》属于冶炼技术类书籍……

最近把NDS借给班上女生玩……万分怀疑是不是NDS太大太重了，居然被她不小心从3楼掉了下去，然后……我偷偷存了1年多的钱，买来才4个月的左右的NDS主机就这样抛弃我了。该女生似乎没有想要还我的意思。(T T)我的主机啊，郁闷死了！

云南 魏祎

软饼干： 3楼掉下去的话，还有修复的可能吗？

马修： 唉，看来魏玩友不大好向女生开口索赔，自己看着办吧。



关于有人假冒《掌机王SP》抽奖的声明

经读者反映，**最近有信件以《掌机王SP》名义行骗**，目前使用邮箱为**20567045@qq.com**，行骗方式为将Email主动发到读者处称收件人中PSP等大奖并要求将50元人民币汇入其卡内，针对骗子的行为，《掌机王SP》发表如下声明：

1.该邮件并非《掌机王SP》及《掌机王》读者服务部所发。

2.《掌机王SP》通知中奖读者的惟一方法是在以后辑的中奖名单里公布，然后由读者打电话或发Email确认，主机类奖品需要读者往《掌机王》读者服务部打电话确认。没有给中奖者打电话、发Email等其他通知方式。

3.《掌机王SP》及《掌机王》读者服务部与读者Email联系的惟一邮箱为pgking@263.net，没有任何其他邮箱及个人邮箱。

4.《掌机王SP》的抽奖活动为回报读者，不收取读者包括邮费在内的任何费用。



各位小编好，看完了刚刚入手的《掌机王SP》第35辑，的确感觉到有很大的改动，页数少了很多，相对应的价格也便宜了不少，改版前256页，算下来是0.046875元／页，而在0.046875元／页的价格下，改版后的192页的《掌机王SP》应该是0.046875元／页乘以192等于9元！可实际上《掌机王SP》只卖8.8RMB，小编们真是厚道啊！

广西 黄琳琳

软饼干：都算到小数点后6位了……真是认真的读者啊，I服了YOU！

《掌机王》封王行动！

各位阳光计划成员及有志投身编辑行业的各位注意，转职为正式《掌机王》编辑的机会来啦！符合以下条件，即可报名应聘。

1.热爱游戏，乐于分享和传播游戏的乐趣。
2.游戏水平高，通关快，善于挖掘隐藏要素。
3.游戏经验丰富，有专精的游戏系列和游戏种类和丰富的游戏知识积累。
4.文笔优秀，有广博的见闻和学识；日语和英语水平达到看懂并准确翻译剧情的程度。
5.严谨认真，头脑灵活，勇于创新。
6.人品佳，性格好，能与人合作。
7.身体健康，能熬夜奋战，意志坚定，不达目的不罢休。

应聘书内容包括

1.写有您擅长的游戏、外语语种及水平的简历。
2.能力考核的文章，包括一篇生动传神的游戏推介文章；一篇专题文章的策划方案；一篇对杂志优劣的分析文章，并提出改进建议。

平信应聘书请寄至：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部，邮编：730020；Email请投往pgking@263.net。

短信快报

参与方法：编辑短信“JCPK+你想说的话”，移动用户发送到8002605，联通用户发送到9002605。

买2.6的PSP真的只是勇气的表现吗？谁来告诉我这东西除了玩UMD还能干嘛？

134XXXX5154

也不是啊，买机器归根到底还是用来玩游戏的，如今想第一时间玩到心仪的游戏，还真得升到2.6。这东西除了玩UMD，还能看片、听歌、上网……

《怪物猎人》会出中文版吗？日文的太难理解了。

131XXXX8964

已经在汉化了，关注本辑的“汉化讯息台”吧。

麻烦问一下，PSP的《怪物猎人2》什么时候出啊，我该过生日了，准备买几个游戏送自己。

138XXXX6113

从PSP版的一代销量来看，二代推出PSP版的可能性极大，不过最近是肯定不会出的，应该在半年之后、一年之内吧。

请问有《怪物猎人》的攻略透解是哪一辑，还有存货么？

138XXXX5401

在33辑，不过目前已经没有存货了。

PK

130XXXX8754

这个、这个是马修看过的最简短、但也最难理解要说什么的短信。

一日，经过某游戏店。意外发现NDS盗版卡与GBA卡一模一样，偶大惊便问BOSS多少钱，答：“这要升级才能玩。”请问小编升级是什么？

139XXXX8862

就是用FLASHME刷机。

小编们好！我在的地方虽说不大，但在新华书店和大型商场中也有神游专柜，可GBASP增亮版要850，GBM900，我想买的iDS要……

137XXXX3518

没显示完，应该是问多少钱吧？价格大约在1000上下，如果新华书店和大型商场的神游专柜卖得贵，就去游戏店看看。

各位小编好！我想问一下，NDSL是不是一定要刷新？还有为什么要刷新？

137XXXX1524

刷机后就可以直接玩盗版卡和烧录了。

NDS买完烧录卡后，游戏去那儿下载？

130XXXX0168

可以去TG777（www.tg777.com）等掌机网站及论坛去看看。

小弟今天刚入手2G组棒，350元，容量为1939M。不知价格是否合理？

134XXXX5607

合理，就是这个价格。

小编们好，有个问题困扰我N多个月，那就是iDS可否与NDS联机，望一定解答。

135XXXX9168

放心吧，可以的。

小编们，怎么寄抽奖票给你们，我存了好多了。

132XXXX3212

汗，不要存着啊，按照每辑抽奖广告的说明寄来即可。

请问最近会出《NDS专辑》吗？我怕北京买不到，呵呵。

138XXXX0106

拿到本辑时，《NDS专辑》应该已经上市了，多谢支持。

马大哥，都一年多了，我还是不知道豪华版和普通版的区别是什么，仅仅是耳机的区别吗？

137XXXX6650

还多个线控、多个32M记忆棒及一个海绵包，不过质量都非常好，远非零卖的同类组装货可比。

请问，现在出了NDS的烧录卡，会不会把NDS烧坏？在电玩店让阿姨给我烧游戏是否安全？请勿必告诉我。

131XXXX8091

呵呵，放心，不会烧坏的，让店里的人员给你烧录当然安全了。

偶老爸最近出差回来，给我带了一礼物。他说与游戏有关，我立即想到了掌机，5秒后礼物出现，某人石化——礼物是《掌机王SP》，之所以失望，是因为昨天我刚买了。

江苏 袁斌

马修：落差也是够大的，不过有了目标总是好的，祝你早日心想事成哦。



《掌机王SP》中有MM吗？软饼干同志刚出场时不是黑影吗？那个手持黑影的真面目是什么？

广西 李剑

马修： 当然有MM啦，不过都奋战在幕后，《掌机王SP》漂亮的版面就是众美编MM和紫枫的作品。至于拈花的黑影，本来是胧月的预选轮廓形象之一，后来软饼干刚来缺小编形象，就临时用了一下。



《掌机王SP》邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：《掌机王SP》第5辑、《掌机王SP》第9辑、《掌机王SP》第12～17辑、《掌机王SP》第18辑（少量）、《掌机王SP》第20辑、《掌机王SP》第22～27辑、《掌机王SP》第28辑（少量）、《掌机王SP》第31辑、《掌机王SP》第34辑，以上每辑定价均为12元。《掌机王SP》第35～37辑。每辑定价8.8元。《NDS专辑VOL.1》，定价25元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的辑数和数量，地址要详细，字迹要工整，最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与服务部用电话或Email联系。

电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

继续期待大家的意见和建议

大家有什么意见和建议，可以用以下任何一种方式联系我们：

平信及Email地址：请参看邮购信息。

短信：编辑短信“JCPK+你想说的话”，移动用户发送到8002605，联通用户发送到9002605。

论坛：登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的意见收集帖中提出。

幸运儿招募中！

众多奖品待你来拿

看掌机王SP得大奖

只要在2006年5月17日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中171页中右下角的印花并贴在信封背面或明信片背面，寄至“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部收，邮编730020”您将有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第40辑上公布，敬请关注。

四等奖 50名 高乐高营养饮品

三等奖 1名 迷你掌机GBM

二等奖 1名 NDS Lite

一等奖 1名 PSP豪华版

还有更多机会得到纪念奖，真正获得看书得奖的幸运！

纪念奖100名

《FFX》金属封面笔记本

尤娜挂饰手机绳

游戏主题T恤

迷彩运动水壶



对于国内的掌机玩家而言，这半个月里《怪物猎人携带版》被破解以及EZ4烧录卡的面市都是让人兴奋的事情。而对应1.5版PSP的自制软件IR Shell出奇地好用，让人不禁有再购入一台1.5版的冲动，不过接着还是意识到了这种败家想法的可耻性。本次刊登的PSP的两个使用小技巧有着不错的实用价值，感谢levelup论坛的两位热心玩家提供。

PSP的3点大多人不在意的小技巧

1. 播放音乐时，用线控暂停后，时间一长PSP就会自动挂起，这时再次按2次播放键（线控上），第1次PSP会打开（屏幕也会打开，不过没关系，一会就会自动关闭屏幕的），第2次会继续播放音乐，这样就不用把PSP从包包里拿出了。

2. 自带的纯黑色察看坏点图，在系统里面有个“关于PSP”打开后播放一断演示画面在“关于PSP”选项快速点两下○，演示画面会自动停止在黑屏，可以察看坏点了。

3. 两台PSP(2.0↑版本)互传图片方法（PSP左边的无线网络开关要拨上去哦）：接受一方的PSP在PHOTO选项上按△键，然后选择RECEIVE。发送一方就可以选图片的send发送了，发送前会找到接收一方PSP的名字，选择确定后发送就开始了。

H郁闷の浪帅S

回复摘录

第三条需要无线路由器吗？

smxzsj

回楼上的，不用，就跟两个人同时在一间房间里联机游戏一样。

幽冥羽

无厘头的帖子及其回复……

恶魔城兄弟姊妹爆笑大问答

苍真的弟弟叫做什么名字？
弥那的姊妹叫做什么名字？
J大叔的兄弟们叫做什么名字？
哈玛的兄弟们叫做什么名字？
阿鲁卡多的兄弟叫做什么名字？

黑衣蒙面人

回复摘录

苍真弟
弥那妹
J大叔和他的朋友们
哈玛和他的兄弟们
阿鲁卡多和他的兄弟们

sachiel



PSP2.6看书方法，不用转图！

看了这么多人用PSP2.6转图看书，自己真是觉得莫名其妙。明明PSP2.6可以直接用网页浏览器看书的为什么要那么麻烦（真是百思不得其解）？也许我多此一举，但是我还是想告诉各位不会用PSP2.6看书的兄弟。其实只要把小说放在PSP文件夹下（你也可以在PSP文件夹下再建个子文件夹。子文件夹和小说文件一定要取个数字名称或英文，因为PSP无法输中文；还有一点就是子文件夹里不能再套个子文件夹，不然PSP不认的），然后在网页浏览器的地址栏里输入file:\psp*****.txt就行了。如果建立了子文件夹则是file:\psp\子文件夹名*****.txt，当然PSP也是支持HTML文件的，要打开的话只要后缀输入.html就可以了。

Whispered



被《GS》骗了

今天重温《黄金太阳 失落的时代》时发现，原来《GS》是可以续档开始新游戏的！（请不要BS我）刚开始玩的时候，我一直都在为《GS》不能续档而疑惑。

felix37837



关注业界风云变幻，畅谈苦乐游戏人生，热点大家谈，欢迎大家参与讨论，用你的见解来点评焦点事件，用你的分析去展望市场未来！

上辑热点话题回馈

热点话题 掌机家用机互动早已不是什么新鲜话题，“PSP商业简报会”上，PSP与PS3的互动性也得到官方证实并是简报会的重点之一，大家就掌机与家用机的互动来畅所欲言吧。

掌机是家用机的周边产品，呵呵。

KYO

不错的想法，但按现在这路走下去一定没前途。

ruanjm

哈哈，好呀！这样就不怕家用机的手柄用坏了不好买了！

kevin 圣骑士

怎么说呢，联动方面，其实除了老任的几个游戏还不错，其他的几乎都没有什么意义，无非就是联机拿点无伤大雅的隐藏道具之类的罢了……

XYhero

当然是好的啦，能够在家用机与掌机间进行游戏和交换道具是一件多么爽的事。

靓仔吾好做

如果能将掌机版的游戏的要素做成家用机版的隐藏要素的话就好了，象GBA的《牧场》和NGC的《牧场》那样。

木叶上忍

这玩意没有前途，因为一般掌机与家用机的互动只是拿点隐藏要素而已，个人认为这只是多余的做法，难道因为要得到某种游戏的隐藏要素就非要弄来部PS3?

anglong

我认为联动最好的地方还是应该在于“同乐”。如果只是为了单纯的隐藏要素，我觉得联动反而是种麻烦。

神风过耳

对于某些需要长时间投入、也追求高画质的游戏，就可以让家用机与掌机进行存档交换。例如RPG可以在掌机上练级，打BOSS看华丽画面的时候就放到家用机上；养成游戏拿手上，要看养出的可爱LOLI就用家用机等等。不过这些方案虽然可能使掌机与家用机销量相互促进，但是也可能会相互拖累，算是一把双刃剑。

黑衣蒙面人

可以加强两台主机之间的互动，增加隐藏要素，大量增加游戏时间，对于游戏公司来说，可以用一台主机带动另一台主机的量，对玩家和公司都有好处，这是现在的一个趋势

xgyocg

那不就是说，在外时可以用掌机来当遥控器来远程操作家用机玩游戏?

恋爱之神S

如果没有家用机的话就会觉得有一项功能用不上。

路西亚

互动是好事，可用处不是非常重要。

caohj1222

或许传说中的GBE可以和革命互动也说不定，要是能像《四支剑+》那样就太好了。

飞限

如果能从PS3上实现下载音乐，游戏试玩，那应该是个不错之举！

破灭的轮回曲

联动是好，不过我们穷玩家就只能捧着掌机苦笑了。(>_<)

chaosdemon

期待REV和NDS，以及PSP和PS3的联动。

bobxu

联动是属于有钱人的！

Kira · yamato

互动？我们这些买PSP的能买到PS3就真的很幸福了，很多玩家根本就没能力买PS3，就算买了加上电视机也要上万的……

kuviCk

我个人认为用PSP来当PS3的手柄这一说法只限于某些游戏，而其他一大部分的游戏都不可能。不要忘了，PS系列手柄是有两个摇杆的和4个肩部按键的，也就是说除非一大半的PS3游戏都不用L2、R2和右摇杆，或是在手柄的设计上与取消了右摇杆的设定，不然用PSP来当PS3的手柄这一说法是绝对行不通的。

Zero013

现在的掌机与家用机的互动还做得不够，如果能把掌机与家用机的互动发扬光大的话，那游戏业界将会有一次翻天覆地的大变革。

wenyu49826

联不出什么新鲜的东西。

lylxy123

本辑热点话题

聊聊国产“形似掌机”吧

“形似掌机”就是外形仿照知名掌机外形的国产掌机，但机能大多有差异，如外星科技的“酷哥GB”、小霸王的“小霸王GBA”……如今，形似PSP的GAMEKING也推出了第三代，各位玩友们就这些“形式掌机”来聊一聊吧。



▲小霸王GBA。

参与方式

短信：编辑短信“JCPK+你的看法”，移动用户发送到33557770，联通用户发送到93557770。

论坛：请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在4月15日发布在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

评论仅代表评论者观点，与本刊立场无关。

小编寄語



◆周围的人都在孜孜不倦地攻克一个又一个的神作，但马修我还是不温不燥地继续进行着我的《超级大战争DS》和《真·三国无双 二度进化》，大作排成排，慢慢玩，呵呵。

◆惨！陪伴我近三年的索爱T628前几天在电池用到自动断电后导致主板出了问题，出奇地耗电，去维修部门询问得知换块主板快相当于买个新手机了，于是一股火冲头，购入了已被几名同事炒成"街"机的索爱W810C，希望这次用的时间长点。马修提醒大家，锂电池电子产品不要将电用尽到自动关机。

◆因为意外支出了换手机的钱，导致最近的购物计划搁浅了，NDSL、数码相机、笔记本、房子、跑车……全都远了一大段距离。（某编：检举，马修的购物计划除了NDSL外，其他都是计划泡汤后临时加上的。）

LIKY

◆《NDS专辑》大家已经拿到了吧，感觉如何呢？一定给我们来信提出意见哦。

◆天气越来越热，办公室里的空调几乎天天都在工作了，办公室里固然舒服，而每天骑车上下班的我在外可有点受不了了，而且现在还没到最热的时候，我估计再过上一段时间我会更惨，到办公室绝对大汗淋淋。

◆最近这一段特别忙碌，身体状况也欠佳，GF又出差一个星期，每天回家自己也没心思做饭，还好住在附近的舅舅舅妈知道我的情况，每天要我去他们那里吃饭，有亲人在身边就是不一样啊，特别温馨。



朧月

★三年磨一剑，PS2的《大神》没有让我失望，在此推荐其主题曲《Reset》。尽管从来不认为自己是Capcom的粉丝，这款游戏却确确实实让我更加喜欢它了。《怪物猎人2》赶快移植掌机吧！

★房东的卖房计划暂时延后，搬家的麻烦也省去了，yeah。不过有时候想想，自己好像确实有点懒啊。

★《校园迷糊大王2》终于播出到第三集，从现阶段看似乎没有1代那么搞笑了，期待它后面的表现。

★没有郑重的告别，朋友就这样离开了。相识一场也是缘分，保重。

软饼干

★在《NDS专辑》完成后，按照计划和马修、朧月三人躲宿舍里观摩恐怖片。不过在看过之后就只有一个感觉，假！

★最近与朋友们进行QQ聊天时，使用率最高的表情就是那个"洋葱头"系列，听说表情制作者还会不定时地在其个人主页上发布新表情，我自己也偷偷收集了一套，蛮有意思的！

★截稿前几天与几个同事一起去某街机厅，他们与别人对战《GGXX》（罪恶装备），很是火热，而我却被街机版的头文字D给吸引住了，手握方向盘与别人对战的感觉确实和在家用机上玩不同。

雷伊

■5月份又有同学要结婚了（为什么要用个“又”字），在羡慕好友们都拥有了属于自己的小家庭的同时，又不得不为自己的钱包默哀一个，这一个接一个的红包咱可送不起啊。用有经验人士的话说是“现在尽管送，等你结婚的时候就会回本的”，不过那一天对我来说似乎还遥遥无期啊。

■最近身边有好多人都在学开车，等下半年闲了下来也想去凑热闹学一下，要不可就跟不上时代的脚步了。

■等大家拿到本辑《掌机王SP》时，PSP版的《街》差不多应该已经发售了，如果你有一定的日语基础并且之前没有在SS和PS上体验过这款AVG必玩之作，这次可没有任何理由再次错过了。

海文

◆一位朋友离开时，没能去送他，在此祝他一路顺风，并祝他身体健康，学业有成。

◆恶意炒作！在某编的带领下，小编们又一个换手机大潮到来，索爱W系列手机便被几位同事炒成了“街”机。这是海文所知道的继麦博音箱、索爱T系列手机后又一款被众编恶炒的电子产品。

◆天热了，晚上回去时又总能看到不少被弃的猫，可怜的小家伙们……



◆看了几款美国翻拍的日本恐怖片及美国的热门恐怖片，观后感就是：老美也太脆弱了吧，这些也称得上是恐怖片吗？

紫枫

◎前几日上街溜狗，不曾想这懒家伙多日未出门锻炼，现在已经胖得走不了多远就要人抱着，不然就趴在地上一动也不肯动。后在路上碰到一对男女，女方看见土豆之后十分好奇地问男方：“这是什么狗？”只见那个GG仔细地看了看土豆之后，十分肯定地说道：“这个……应该是只‘松狮’吧……”狂倒…… 土豆难道已经胖到这个地步了？它明明是只博美啊……（-_-b）

◎季节变换，气候多变，大家平时要多注意穿衣与饮食，以免生病。

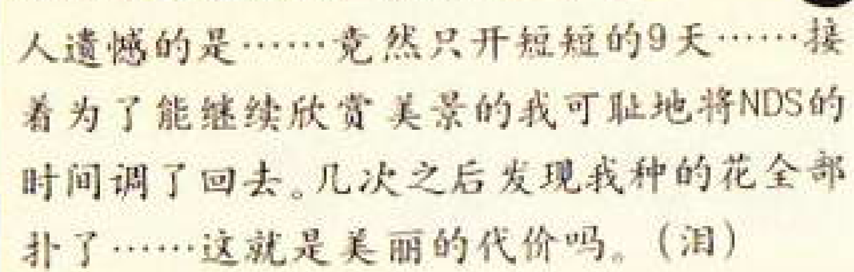
◎最近精神状态及身体状况皆十分不好，晚上噩梦连连，本辑出来之后要好好休养一下才好。



▲标准的“松狮”犬，乍一看，还真的跟土豆有点像。（汗）

铭风

◆《欢迎来到动物之森》里每年的初春你种的樱花树都会绽放异彩，为了体验到那一片粉红的美丽景色，我村里80%的树都种成了樱花。但令人遗憾的是……竟然只开短短的9天……接着为了能继续欣赏美景的我可耻地将NDS的时间调了回去。几次之后发现我种的花全部扑了……这就是美丽的代价吗。（泪）



◆“所谓‘御宅族’，就是有闲暇时间情愿呆在家里也不愿意出门逛逛接受阳光的滋润。你说你难得有个五一长假能够享受一下，竟然想的是在假期玩通些什么游戏好。”我被人这么说后发觉我的御宅指数十分高呢。看来在这个难得的假期里是一定要出去逛逛了。

◆天下没有不散的宴席。祝所有追逐梦想的朋友们能够事业、学业双丰收。

Welcome 交流空间



　　最近看到一则研究报告，称人脑的信息容量为100万亿bit。先不管这个数据科学与否，有时也确实感觉到在如今的年代里健忘的情况越来越常见了。记得某位名人年轻时为凝视着一片豆荚的轻轻落地而赞叹过，直到65年后他再次目睹这看似非常不起眼的"奇迹"，仍旧唏嘘不已。记忆可以让尘埃变成我们的宝物，所以请不要忽略刻在脑海中的人或事。

姓名：韩凌雪
性别：女　　年龄：19

拥有掌机：小神游SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《逆转裁判》、《牧场物语》
地址：北京市2865信箱96分箱行政0501
邮编：100085　　QQ：13597856
想说的话：愿能结识喜欢掌机的各位！愿《掌机王SP》年年有今日，岁岁有今朝，越办越好！

姓名：卢泰华　　昵称：咖啡
性别：男　　年龄：16

拥有掌机：GBC、GBA
喜欢的游戏：《黄金太阳》、《洛克人Zero》、《口袋妖怪》、《名侦探柯南》、《女神侧身像 蕾娜斯》
地址：广西壮族自治区南宁市葛村路第十四中高中部2005（7）班
邮编：530022
Email：247652956@163.com
QQ：247652956　　MSN：jj101836@hotmail.com
电话：0771－5848393
想说的话：第一次参加抽奖，希望蕾娜斯能给我Agi与Luk Up！支持《掌机王SP》昼夜工作的编者们，辛苦了！

姓名：梁永添　　昵称：风绝
性别：男　　年龄：16

拥有掌机：GB、GBA
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、"《DQ》系列"
地址：广东省佛山市顺德大良华侨中学高一（8）班
邮编：528333　　QQ：421179636
想说的话：我是攻略白痴！谁喜欢《口袋妖怪》的加我！来信必回，我玩故我在。

姓名：钟鸣　　昵称：Mistake
性别：男　　年龄：17

拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏："《牧场》系列"、"《口袋妖怪》系列"
地址：四川省自贡市富顺二中高2007级18班
邮编：643000
想说的话：我乃音乐、游戏爱好者，中文歌、日文歌、英文歌都听，都收集，什么游戏都玩！我想中NDSL，需要你，爱死你了！

姓名：包轩和　　昵称：Tontries
性别：男　　年龄：15

拥有掌机：GBA SP、NDS
喜欢的游戏：《失落的魔法》、《牧场物语》、《口袋妖怪》以及众多RPG游戏
地址：福建省福州市鼓楼区大凤59号啤酒厂宿舍3#604
邮编：350000
想说的话：《掌机王SP》是我无聊时的玩伴，并在我孤独的心中撒下欢乐的种子。

姓名：许永泉
性别：男　　年龄：21

拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏："《逆转裁判》系列"、"《机战》系列"、"《恶魔城》系列"
地址：广州市海珠区新港西路207号广州城市职业学院03中英
邮编：510300　　Email：metalwing@126.com
QQ：277496387　　电话：13560114620
想说的话：想要一台iDS。(^_^)

姓名：李昊锴
性别：男　　年龄：18

拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《牧场物语》、《火焰之纹章》、《黄金太阳》、《天地之门》
地址：浙江海宁一中高一（5）班
邮编：314400　　QQ：179432028
电话：13586393760
想说的话：希望今后会有更多的中文RPG。

姓名：黄立
性别：男　　年龄：16

拥有掌机：iDS
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《火焰之纹章 圣魔的光石》、《机战 J》、《马里奥赛车 DS》、《死神 DS》
地址：长沙民政职业技术学员南院
邮编：410119　QQ：584318744
电话：13467692287
想说的话：无论 GG、MM 都想交友，偶是动漫迷啊。

姓名：涂茂棠　昵称：月夜天狼
性别：男　年龄：14

拥有掌机：小神游 SP、NDSL
喜欢的游戏：《真·封神》、《泡泡堂》、“《高达》系列”、“《超级大战争》系列”
地址：广东省茂名市油城二路茂南901学校六（2）班
邮编：525011
Email：a2217895@163.com
想说的话：如果不嫌弃我的话，请加我为友。最好是MM，回信率100%，其余回信率99.9%。

姓名：马骥骊　昵称：final fantasy
性别：男　年龄：16

拥有掌机：GBA SP、NDS
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《牧场物语》、《火焰之纹章》、《超级大战争》
地址：河北省秦皇岛市海港区新风里四栋七号
邮编：066000
想说的话：衷心希望与大家成为知心朋友，并祝贺《掌机王 SP》改版成功。

姓名：张春旭
性别：男　年龄：13

拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《超级马里奥》
地址：云南省建水县第一中学高 64（十三）班
邮编：654300　电话：0873 – 7616724
想说的话：给我中个 PSP！

姓名：赵涵　昵称：涵养
性别：男　年龄：22

拥有掌机：GBA SP、iDS、PSP
喜欢的游戏：《逆转裁判》、《黄金太阳》
地址：郑州市高新技术开发区河南工业大学莲花街校区 523#（03 级会计 2 班）
邮编：450001　QQ：455518789
电话：13676925110
想说的话：愿结交喜欢动漫游、影音、足球的人。

姓名：李涛　昵称：我就是我
性别：男　年龄：16

拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：所有 FPS、ACT、RPG 等
地址：江西省九江市浔阳区北司路 33 号 6 栋 302 室
邮编：332000　QQ：307998151
想说的话：一定要加我哦！记住加我的时候不要忘了跟我说你也是玩掌机的。

姓名：王永康　昵称：鸡窦难民
性别：男　年龄：17

拥有掌机：无
喜欢的游戏：《机战》、《瓦里奥》、《恶魔城》
地址：广东省中山市东区竹苑新村天竹街 22 栋 405
邮编：528400　QQ：149816975
想说的话：虽然我没有掌机，但我有如山堆的《掌机王 SP》与一颗热爱游戏的心。

姓名：黄 翀
性别：男　年龄：17

拥有掌机：GBP
喜欢的游戏：《游戏王》、《口袋妖怪》、《牧场物语》、《洛克人 Zero》
地址：广东省汕头市 27 号 1 幢 404
邮编：515041　QQ：448223855
想说的话：天啊！快用 PSP 或 NDS 或 GBM 来碰我的头吧！（别太大力了。）

姓名：蒋乐恒　昵称：蒋蒋 superman
性别：男　年龄：16

拥有掌机：GBC、GBA、GBA SP
喜欢的游戏：《恶魔城》、《洛克人 EXE》、《牧场物语》
地址：江苏省苏州市干将路弄里新村 28 幢 201 室
邮编：215000
想说的话：锄禾日当午，汗滴“那个”禾下土……就让俺在有生之年中个 PSP 吧！

姓名：姚文昌　昵称：PSP 小昌昌
性别：男　年龄：16

拥有掌机：昔日的任氏，今日的索氏
喜欢的游戏：《无双》、《街头篮球》、《太鼓之达人》
地址：江苏省徐州市务本高中高二（6）班
邮编：221000
QQ：215791520
电话：0516 – 82228858
想说的话：游戏即我的生命，我将倾一生来诠释游戏的魅力！

NDS·PSP 幸运大抽奖



大家有什么攻关或者硬件上的问题，都可发邮件到PGKING@263.net前来询问，我们会选择回答并刊登。发现《掌机王SP》上攻略中的错误也可以来信指出。

马修、雷伊：

两位编编好，很高兴《掌机王SP》有两个《无双》FANS，以后掌机上出《无双》就认准《掌机王SP》啦！我想问的是，打黄巾军那关两个胜利条件中占领全部祭坛的任务怎么实现啊？每次我还没等打到最后祭坛上面的粮仓，张角就从近道杀到我大本营去了，然后没等我占领祭坛，何进就挂了，到底该怎么打啊？

不作大葛好多年

把四个祭坛占领后出现通往大祭坛的道路后，张角才会奇袭我军本阵，因此马修给你如下建议：把最左上的祭坛留着不要占领，帮我方其他部队开路让他们一路杀到张角军本阵，令张角一时无法脱身，同时将敌军本阵下方的战场也都占领，防止万一攻击张角的我军部队败走后张角立刻杀到我军本阵。而玩家给我方部队开路并占领敌军本阵周围全部阵地后，再返回，去占领左上祭坛（可以先去左上把宝物库占领），这时出现大祭坛通路，不过基本不用担心本阵的安危，可以放心地杀张宝张梁并占领大祭坛了。

最近在玩NDS上的《欢迎来到动物之森》。好不容易凑钱买了一个音响，但是却没法像动



物家里的音响一样发出动听的音乐。我朋友告诉我要有唱片才能听，这里要请教一下各位小编，唱片到底在哪买啊？

134XXXX6649

音响用的唱片并不能够通过购买得到，而是要在每个土曜日的晚上，在博物馆内部的咖啡厅，听歌手KK的歌曲后获得。曲子一共有70首，你知道歌曲名称的话可以点歌，获得相应的CD。曲名可以在村民家中得知。否则的话你就只能让KK随便唱了，它唱什么你就或获得什么。

本人的PSP版本是1.5的，前几个月因为好奇而买了那个另类的《TALKMAN》，但是《TALKMAN》要在2.0以上版本的PSP上才能运行。所以至今小弟的《TALKMAN》还未玩过。不知是否有高招可以让《TALKMAN》在1.5的机器上运行？

江苏 俞翼辉

不用急，1.5版的PSP的优势就是能够运行破解程序。而其中有一个叫RUNUMD的程序就是专门让1.5版的PSP运行高版本要求的UMD游戏。你可以用此程序来让你的PSP运行《TALKMAN》。

1.据说在日本PSP买来时都是1.0版，升级都要你自己来升；而国内有1.5与2.5之类的版本区别，那么是不是说国内的都不是全新机了？

2.新加坡版NDS据说可以刷机了，是不是真的？

3.建议出一本《NDS专辑》

上海市 邵佳聪

1.1.0版只不过是PSP所发售的早期版本，而并非每一台PSP的初始版本，现阶段生产出的全新PSP也都是高版本的；

2.可以；

3.《NDS专辑》已经上市了，你可以留意一下。

请问在《大众高尔夫》中如何打出新球道？

北京 lanlan

在赢取奖品那个模式里，有的奖品下面标有五角星。当你赢得比赛后，在获得奖品的同时也就获得了这个星星，在凑齐了一定的星星

后才会让新球道出现。

按照现在PSP游戏画面和内容的发展来看，不知到未来会不会出现双碟或多碟的游戏呢？

139XXXX6667

这个小编我就不敢断言了，不过掌机重在便携，我想你出去玩游戏多带一张碟可就不方便了。同时多搞一张碟对厂商来说，成本也增加了啊。

听网上说PSP游戏《怪物猎人 携带版》已经被破解了，此消息可靠吗？

136XXXX3969

非常可靠，不过依旧只有1.5版本的PSP才能运行。

我想问一下，在《新·我们的太阳》里头的古之大树的5F处，就是要用棺材和强哥一起压住开关才能开启的房间里面，用眺望可以看见房间右下角有一个大地图标的传送点，那个传送点怎么到达。望小编速回。

qawszw

这里跟隐藏的商人有关，你要在4F到达5F的电梯处往下、下、左前进，缩小进入之后的洞穴便可。然后回来时必定要用到这个传送点。

本人最近买了一盘《马里奥和路易RPG》，游戏果然好玩，不过我玩到有收集豆之星碎片的剧情这里卡住了。剧情上说要根据地图标识找，但是我一个都没有找到，地点应该都是被花围绕的空处吧？是不是因为我没按顺序的缘故？

CADY

没有一定的顺序，怎么可能因为这个而让游戏无法进行下去呢？应该是你没有对准位置，挖豆地点要求是十分精确的，建议你将马里奥变小后走在前面，当地上正好有东西时他头上会冒出很大感叹号。可利用此法多试几次。

关于《最终幻想Ⅱ》的问题：为什么拿到飞空艇去山中城却无法降落呢。当然，我知道飞空艇只有遇到草原等地形才能降落。但从陆地根本无法进入这个城堡啊？

河北 姜江

山中城就是那个坐落在山顶的皇城吧。这里有点特殊，其中第一次进入时要控制飞空艇从城堡顶部开始降落。而当城堡进化为最终迷宫后，就要从下方的地穴来进入了。

你好，请问一下，小P在玩的时候充电，会有吱吱的声音吗？我不玩的时候充电快完之前，仔细地听也有吱吱的声音，为什么？

北京 赵伟程

一般不会有这种声音。不过音量开太大的话的可能会听到电流声。

请问在《山脊赛车PSP》中，如何让赛车起步时便快速加速，一下子冲出去？

北京 司蕴兰

这个起步比较麻烦，要多多练习。当比赛开始后让转速表保持在7~8（x1000rpm发动机转数）之间是最快的。所以你要在321倒数的时候，一直按住油门，快倒数到1的时候，松开油门，观察指针回落到7~8之间的时候（此时倒数结束）再按油门。时间的把握要求很高。如果按键正确的话系统会发出称赞的声音。



有一个问题想请教各位小编。听我朋友说在《光明之魂Ⅱ》中有隐藏人物？请问到底是谁，用什么方法才能让他们出现呢？

路路

《光明之魂Ⅱ》的隐藏人物是暗魔法师，样子和能力都和法师差不多。想要让这个人物出现，就只能用其他人通关一次，然后重新开始游戏就可以选了。

请问一下，NDSL刷机是否完美？我想试一下，但听说刷好后会有问题。

Yeal

之前的刷机软件会使NDSL的亮度调节失效，而现在出的最新的刷机软件FLASHME v7正式版已经支持了。

NDSL 的价格已经渐渐接近原价，降价幅度也愈加缓和，经济不是很紧张的玩家差不多可以出手了。当然如果不是很着急，不妨等等神游版 DSL，货比三家嘛。至于小编自己么，要是能够参加抽奖该多好……



中奖者的反馈

姓名：王宁　年龄：23　性别：男
奖品：PSP　中奖辑数：25

地址：昆明理工大学白龙校区 10 栋 C－602
邮编：650224
电话：13577194503　QQ：47734778
Email：jiang.ye521@163.com
拥有掌机：NDS、PSP
喜欢的游戏：《恶魔城》、《瓦里奥》
想说的话：这次我能中奖，那么下次你也能！（如果再次抽中我，本人绝对没有意见。）
中奖感言：真不敢相信我能中头奖，非常感谢《掌机王 SP》，让我实现了双掌机之梦，感谢众小编。

姓名：刘君　年龄：27　性别：男
奖品：iGBM　中奖辑数：26

地址：上海市松江区荣乐中路松乐苑 117 号 601 室
邮编：201600　QQ：27689757
Email：jun512@21cn.com
拥有掌机：iGBM、PSP
喜欢的游戏：RPG、RAC、SLG
想说的话：当我拿到第28辑，翻到最后一页看时，简直不敢相信自己的眼睛。我竟然中奖了，而且是中的三等奖哦，我当时就大声地欢呼起来，与此同时有N双眼睛用一种异样的目光注视着我，因为我当时在公交车上。
中奖感言：感谢贵社能提供这种抽奖活动，我从第21辑开始购买，只邮寄了三次就中奖了！

姓名：任诞　年龄：17　性别：男
奖品：NDS　中奖辑数：16

地址：浙江省温岭市新河镇渡南头村 19 队
邮编：317502　拥有掌机：GBA、NDS
喜欢的游戏：《口袋妖怪》以及一切 RPG 游戏
想说的话：我会一直支持《掌机王 SP》的，这世界有了游戏，生活就更美妙！
中奖感言：反正就是一个字，爽！中奖的感觉太棒了！

姓名：崔长亮　年龄：19　性别：男
奖品：NDS　中奖辑数：26

地址：沈阳市铁区西三十一中学
邮编：110022　电话：13516000945
QQ：332625414　Email：christccl@163.com
拥有掌机：GBA、NDS、PSP
喜欢的游戏：都喜欢
想说的话：拥有掌机是一种幸福，尤其是同时拥有PSP和NDS。
中奖感言：希望奖品更加人性化一点，给我们读者更多的惊喜。祝《掌机王SP》越办越火，PSP越送越多！

姓名：罗勇恒　年龄：18　性别：男
奖品：记忆棒　中奖辑数：21

地址：广州市复北路 734 号
邮编：510170
电话：020－81305644　QQ：179189901
Email：rockfloware007@163.com
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《恶魔城》、《洛克人》、《机战》
想说的话：一要抽，二要抽，三四五都要抽 PSP！
中奖感言：《掌机王 SP》I will come back！祝《掌机王 SP》越来越好，支持《掌机王 SP》！

姓名：吕小辉　年龄：16　性别：男
奖品：记忆棒　中奖辑数：20

地址：广东省深圳市龙岗区中心城紫薇苑8栋2单元1004号房
邮编：518172　电话：0755－28902869、13926594623
拥有掌机：小神游 SP
喜欢的游戏：《高达SEED DESTINY》、《牧场物语》、《火纹》、《黄金太阳》
想说的话：无可奈何机卖去，月光宝盒却送来。对于多出的第13辑，我更想要1～7辑或众编真人照片或手机号码。
中奖感言：从8～22辑，总算等到了，谢谢《掌机王SP》！（泪水盈盈中）

《掌机王SP》第36辑大奖揭晓 153名中奖者名单公布！

大奖PSP名花有主！

获得主机奖的中奖者请尽快与《掌机王》读者服务部取得电话联系，致电时请核对内容并留电。联系电话：0931－4867606

一等奖1名：SONY PSP掌机（豪华版）



沈阳市　　宋茹兢

二等奖1名：新版NDS Lite

郑州市　　杨玥

三等奖1名：迷你掌机GBM



北京市　　赵伟程

四等奖50名：高乐高营养饮品1瓶

钦州市	陈春源	嘉兴市	高旭峰	南宁市	李果	乌鲁木齐市	史强		
舟山市	陈佳	嘉兴市	葛嘉	张家港市	李敬	石家庄市	汪昭锐		
深圳市	陈剑峰	淮安市	韩杰	武汉市	李珂	长春市	王冰莹		
温岭市	陈立闵	肇庆市	何敬豪	广州市	李远超	荆州市	王鑫		
广州市	陈然	济南市	洪曙旭	温州市	林儒风	深圳市	王晖		
温州市	陈天濠	佛山市	洪文锋	深圳市	刘金溪	信宜市	韦泳洲	北京市	张弓
太原市	陈志秀	北京市	侯杰心	佛山市	刘俊文	江门市	翁洪昊	郑州市	张甲源
常熟市	戴湖	中山市	黄子浩	北海市	刘毅冬	柳州市	吴远昌	南通市	张逸男
嘉兴市	单俊豪	张家港市	蒋宇峰	北京市	罗甫	汕头市	肖祥龙	广州市	张志荣
大连市	单联龙	北京市	焦晓云	佛山市	罗家伟	吴江市	徐世明	上海市	郑力
武汉市	高剑	杭州市	来波	常州市	邵琪	扬州市	俞沛	唐山市	郑亮

纪念奖100名：四款精美奖品随机抽取

通州市	曹俊杰	漳州市	兰陈丰	呼和浩特市	罗浩	武汉市	魏帆	沈阳市	张明
常州市	曹磊	保定市	李军	南宁市	马京雷	上海市	温耀亮	天水市	张明宇
西安市	查钊	南通市	李陆乐	银川市	马文超	广州市	伍家亮	桂林市	张屹
溧阳市	陈峰	都匀市	李明飞	三明市	潘亚平	温岭市	谢灵奇	成都市	张青伟
厦门市	陈鸿裕	郑州市	李鹏	湖州市	钱本立	苏州市	徐斌	青岛市	张帅
烟台市	陈进	盐城市	李瑞中	石家庄市	秦鹏	黄石市	徐广	石家庄市	张晓运
清远市	陈侃	扬中市	李戏水	丹阳市	邱云磊	武汉市	徐沛歆	盐城市	张毅
南通市	陈伟杰	马鞍山市	李小龙	西安市	宋昕	汕头市	许迅展	江阴市	张哲麟
丹阳市	藏晶晶	北京市	李扬	沈阳市	孙真熙	苏州市	宣喆晨	启东市	赵且刚
增城市	邓上源	唐山市	李峥	内江市	唐兵	腾冲县	杨海文	温州市	郑道德
北京市	董忆梅	青岛市	李治霆	上海市	唐伟斌	荆州市	姚杳	杭州市	郑俊尉
张家港市	范文杰	重庆市	梁容超	阳江市	唐伟鹏	宜昌市	叶磊	中山市	钟志伟
贵阳市	封意	北流市	梁哲铭	汕头市	田一苇	济南市	翟青园	葫芦岛市	周飒
哈尔滨市	贺维	北京市	刘冀晨	哈尔滨市	王苍鹏	天津市	张东亮	瑞安市	周亮
厦门市	洪夏莹	武汉市	刘剑	蚌埠市	王大鹏	常州市	张恒恺	双流县	周杨
海宁市	胡腾	柳州市	刘维	南京市	王浩	濮阳市	张嘉豪	上海市	朱沈杨
上海市	黄兆彦	长春市	刘欣	西安市	王继鹏	佛山市	张键源	张家港市	祝亚兵
广州市	黄智鹏	玉林市	刘亚西	北京市	王晶	荆州市	张金	潜江市	邹进成
上海市	季宇博	建水县	卢睿	昆明市	王磊	成都市	张津铭	三明市	邹宁
北京市	金涛	桐乡市	陆建强	长春市	王宇	三门峡市	张曼	青岛市	邹英君

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931－4867606或发Email至pgking@263.net查询。



自由谈又与大家见面了，本辑的两篇自由谈都是游戏评论，分别是PSP近期乱斗大作《红侠乔伊 乱斗嘉年华》和当前NDS上的FPS首席之作《银河战士Prime 猎人》，看看你是否有和作者同样的感受和看法。同时，也欢迎大家把您的游戏见解及您游戏生活中的感悟趣事整理成文，投稿给“掌机王自由谈”。

喧哗嬉闹的格斗主义

——《红侠乔伊 乱斗嘉年华》

文 姚舜禹

得知《红侠乔伊》这个名字是因为其制作人神谷英树，之所以会知道这个人，是由于一款名为《鬼泣》的游戏。说真的，我非常敬佩这个能够把《生化危机4》衍变成为《鬼泣》的制作人。他的头脑中充斥着各种奇思妙想，这也是《红侠乔伊》能够在销量低靡的NGC主机上脱颖而出，成为一款既叫好又叫座的游戏。



不过神谷这个人有个挺不好的习惯，就是“生出孩子却不喜欢管”，他一手打造的《鬼泣》大获成功，续作却交给了并不是很擅长制作动作游戏的制作人田中刚，结果惨遭滑铁卢；同样，他的倾力之作《红侠乔伊》的续作也不是亲力而为，而是交给了稻叶敦志，结果也以销量惨淡而收场。如此一来，我真是服了这位神谷大仙，难道他是想证明，自己的作品没有一个人可以超越？不得而知。

看过上面这些，也许你要问，这些和《红侠乔伊 乱斗嘉年华》又有什么关系呢？当然有。因为现在很多人都把《红侠乔伊》和神谷英树这两个名字联系在一起，实际上，除了NGC的《红侠乔伊》是神谷所制作，其余的续作都是稻叶敦志来完成的，包括本文要说的《红侠乔伊 乱斗嘉年华》。上面这段话，除了向大家介绍了《红侠乔伊》的一些来龙去脉，另外更主要的是，我不想“神化”这个游戏，因为无论制作人是谁，我们最关心的还是游



概括，但问题也随之而来——就是有点太“细”了。我不否认PSP拥有一个面积较大、并且分辨率很高的液晶屏，不过稻叶敦志把这个优点发挥到了极致，甚至有点过了。首先，他明显是按照电视的大小来设计画面比例的，为了突出乱斗的特色，游戏中同屏必须要出现很多角色，有玩家、敌人还有其他乱七八糟的小东西，因此很多场景都比较“大”，但是液晶屏的大小是恒定的，如果想要突出这个“大”，惟一的办法就是把角色同比缩小。正常的场景尚可让人接受，但是有的场景就实在有些太“大”了，所有角色大约只有半个指甲那么大，一般这种场景，打到激烈时玩家很难找到自己所操作的角色，只能拼命地胡乱按键。而这种情形在该游戏中又比较常见，只有当玩家逐渐熟悉游戏后多少会好一些，但由于要不断追逐分辨那些指甲大的小人，因此很快又会让人觉得十分累眼。

笔者觉得，作为一款掌机游戏，这种设计是十分不合理的。掌机游戏的画面不能过于复杂，这样无疑会加重眼睛的负担，而且玩家也难以准确分辨角色，导致操作起来毫无头绪，这点，正是本作比较欠缺的。

戏是否好玩，只有这才是评判一个游戏好坏的真正标准。

画面，又见卡通渲染

提到《红侠乔伊》，很多人头脑中都会立刻浮现出那充满特色的画面来。确实，卡通渲染这个技术现在已经不新鲜了，但是《红侠乔伊》却能够结合老电影的色调，营造出一种属于这个游戏的独特配色效果，让玩家过目不忘。而本作仍然继承了这个优点，并且得益于PSP主机较为出色的3D处理能力和液晶屏的高发色数，基本再现了家用机版的画面效果，光凭这一点，就足以吸引很多该系列粉丝的目光了。

有趣的是，在本作发售前不久，有一款同样基于卡通渲染技术的游戏《龙珠Z 真武道会》同样受到了玩家的喜爱。于是很多人都自然而然地用本作和《龙珠》的画面相比较，并得出本作较差的结果。巧的是这两作我都玩过，平心而论，虽然这么比较并不恰当，但是硬要得出一个结论的话，我却认为本作的画面要更强一些。为什么呢？《龙珠》虽然看似画面干净漂亮，但场景比较简单，多边形块面比较大，同一场景出现的人物也只有两名而已；《乱斗嘉年华》就截然不同，不但场景复杂，建筑物细节也非常丰富。同屏出现的敌我双方角色最多时可达10个左右，并且伴随着打击的特效、爆炸产生的碎屑、各种超能力的使用等等，画面的复杂程度可想而知。可以说，如此水准的画面即使放到家用机上也毫不逊色。

虽然本作在画面上可以用一个“精细”来

系统，又见乱斗

一部《任天堂全明星大乱斗》吸引了一大批玩家。这些玩家一般很少玩正统的2D、3D格斗游戏，因为他们不愿意花时间背那些出招，也不愿意研究游戏中那些复杂的系统、生涩的术语。他们喜欢这种操作简单、系统简





单、多人对战并充满乐趣的乱斗型游戏——而这类游戏恰恰是真正的格斗游戏爱好者所不屑玩的，因此这类游戏也多为女性玩家和动作游戏玩家所青睐。

Capcom向来以动作游戏见长，对于这种乱斗型动作游戏自然更是轻车熟路。在本作之前，C社就开发了四人对战游戏《能量宝石》，不过真正和本作相像的，却是同样改编自Capcom著名游戏《鬼武者》的《鬼武者 无赖传》，同样的四人对战，同样的平面视角，但相比之下，《红侠乔伊 乱斗嘉年华》的游戏性要大大高于《鬼武者 无赖传》，这主要得益于两个方面：一是原作本身具备丰富的素材；另一方面，制作人的精妙构思令游戏在原来的基础上得到了一次升华。

我认为本作最出色的是并没有按照旧有的乱斗游戏的思路来设计。假设本作是这样的形式——设计若干名角色，每一关都是由这些角色来互相打斗。这样一般只能让玩家兴奋几个小时而已，如果游戏没有什么特别的吸引人之处，等角色都用过了，玩家就很难对其保持长久的兴趣；而本作中对战的目的并非仅仅是打倒对方，而是每个场景都有一个独特的完成方式或是目标，比如有的场景是积累宝石，有的是攻击飞船，玩家在完成这些目标的同时，一方面会遭到来自其他角色的干扰，另一方面也要阻止其他角色完成目标。好像是一场运动会，所有选手都向一个目标冲刺，但不同的是，在游戏中你可以不择手段，这就是“乱斗”的最大魅力。此外，每一关都有一个记录，它可以随时被打破，令游戏充满了挑战性，这样也会令玩家对游戏保持一种持续的兴趣，在闲暇时间，你随时可以拿出游戏来打上一两局，挑战一下自己的记录，却不会占用过多的时间，这点非常符合掌机游戏的理念。

其实这种游戏形式也并不新鲜，关键还要看是否吸引人。本作的前身《红侠乔伊》的游戏性就非常丰富，因此制作人花费了不少心思，将原作中一些很出色的要素改编到本作中来。比如原作中主角们使用的“子弹时间”、“加速”等超能力，在本作中以奖励物品的形式出现，如何使用这些超能力是战局胜败的关键，尤其像“子弹时间”这种超能力，灵活运用甚至可以扭转败局，充满了战略性。比较有趣的是其中有一种超能力可以将所有角色吸入到一个黑洞中，然后会出现一些迷你游戏来考验玩家的反应能力，内容非常搞笑。可以看出，游戏不仅在形式内容上丰富多彩，在操作方面也力求多样化，尽量避免重复性操作令玩家觉得枯燥。

结语

尽管游戏中存在着一些令人遗憾的地方，但毕竟瑕不掩瑜，这部充满狂欢、热闹非凡的对战游戏在PSP及家用机平台都是不多见的好作品。因为在这个游戏中，你可以找到一些很纯粹的、只属于游戏的乐趣，而这些乐趣恰恰是现在很多游戏所欠缺的。那么，就拿起你的PSP，来加入这个狂欢派对，寻找属于你自己的乐趣吧！

美玉微瑕

——《银河战士Prime 猎人》之我见

文 掌机王阳光学员 Nebel

3月20日，万众注目的《银河战士Prime 猎人》终于发售。美版NDS发售初期，随机附赠的试玩版《初猎》就以其丰富的内容已经吊足了众玩家的胃口，游戏正式推出后，笔者身边的朋友都义无返顾地投身入了《银河战士》的世界。由于没有玩过NGC上的"《Prime》系列"，所以笔者一直对《银河战士》怎么做成第一人称射击游戏很好奇。游戏到手后，立刻开始努力攻关，现在游戏眼看就要通关了，和人联机对战也不少次了，但却对游戏有了一些矛盾的感觉，于是就在这里和大家分享一下。

矛盾一：最表面的画面和音乐

在众玩家都刚刚拿到游戏的时候，大家对游戏画面的赞誉之声不绝于耳。笔者在进入游戏的第一印象也是"惊艳"二字。每个星球都有着截然不同的风格，即使在每个星球内部，不同部分的画面也截然不同。场景的3D模型虽然比较简单，但是贴图的效果还不错。重要的是，整个游戏过程中，几乎没有感到任何拖慢现象，据说画面达到了60帧/秒。这对于一台性能并不出众的掌机而言可以说已经发挥出几乎全部的机能了，《银河战士Prime 猎人》堪称是NDS的3D游戏中的佼佼者！

不过，游戏画面的缺点也是显而易见的。由于机能的限制，游戏中场景的贴图分辨率很低，在近距离或者远距离都会有不少马赛克。在近距离的时候还好说，影响不大；但是在远距离的时候，一般都很难看清楚敌人的动向，远距离攻击几乎全凭的是感觉而不是精准的操作。尤其是在对战的时候，深蓝色猎人Noxus和深红色的Trace的颜色都偏暗，再配上远处模糊的场景，根本连看都看不清楚，就更别提瞄准了。Trace在场景的阴影下一躲，再配合他隐身的能力，那真叫个神出鬼没，缥缈无踪，让人头疼不已。这两名角色的Wi-Fi使用率排在官方网站排行的二、三位，相信和这点不无关系。



游戏的音响效果也不错。各种武器的特效声做得很有科幻的感觉。(笔者最喜欢电枪蓄力后发泡泡的可爱声音。) 场景中枪声、脚步和各种音效的定位也不错，在用耳机的情况下，可以准确地对声音进行定位，从而分辨敌人的方向，这在对战时非常有用。虽然音效做得不错，但音乐方面的不足是无法掩盖的。可能是为了烘托主角萨姆斯孤胆英雄的感觉，整个游戏配乐不多，即使有，也是给人一种若有若无的孤寂感。不过在漫长解谜的过程中，这样的音乐会让人感觉很单调甚至是烦躁。笔者每次花上半天功夫破解谜题后，都会盼着有一场和其他猎人的战斗，因为这个时候最需要那段刺激的音乐活跃一下被压抑的神经了。

矛盾二：操作问题

众所周知，在没有鼠标的家用机、掌机上玩FPS是很辛苦的事情。最初玩《MGS2》的时候就体会到，想熟练控制第一视点的瞄准是需要一番练习的。NDS的触摸屏给FPS带来了一些便利，玩家可以用触控笔或者触控带来直接操作游戏中人物的视点，有一些用鼠标的感觉，比起用方向键来控制好用了不少，甚至给

人一种控制方式革命的感觉。从这一点上，不能不佩服任天堂的创意；但是用触摸屏来控制就真的能让玩家都感到满意了吗？我想仔细玩过游戏的玩家都会感到有一些不舒服的细节，例如双击屏幕跳跃的设定就让人欢喜让人忧：虽然在跳上跳下攀爬时双击跳跃很方便，但是在战斗的时候却成为了障碍。在范围转移视点的时候，经常会不慎触到屏幕而跳起，或者干脆按到了变球按钮上，好不容易掌握的主动一下子就没了；有些时候为了躲避敌人而跳起的时候，又会影响射击的精度。看着3星AI一边跳跃一边精准的开枪的本事，真是羡慕死了。

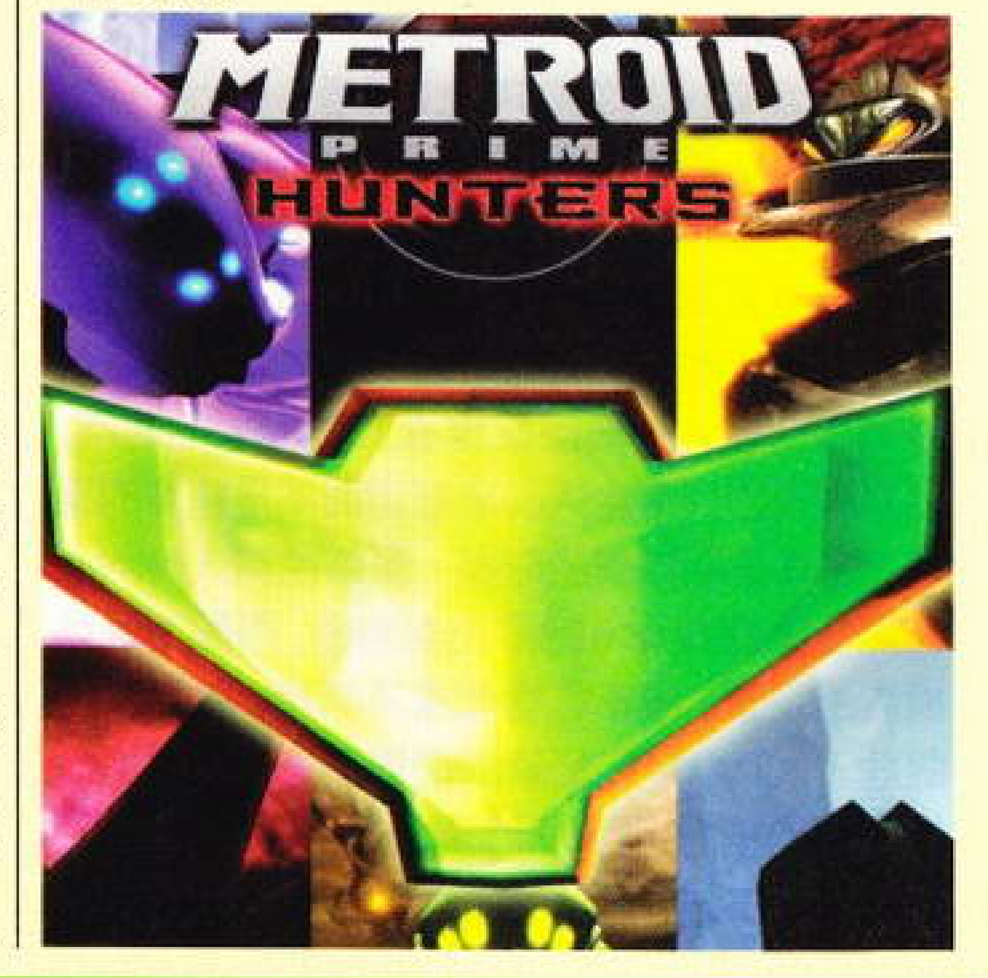
而游戏中绝大部分触摸操作，应该是用触控笔和触控带的各占一半，而两种操作方法也各有优劣。触控带由于长度、角度的限制，比较适合手大的玩家使用；用起来定位比较准确。但是大家普遍反映用触控带操作的时候总会受到带子长度的束缚，而且手指移动也不太灵活。在静止不动的时候，如果手没有离开屏幕还会发现准心在微微的颤抖，也许是手发抖的原因吧？而且触控带的滑块对屏幕的磨损比触控笔更大一些。使用触控笔操作，视点的移动很灵活，但定位不怎么准确，追求精确射击的话会有难度。虽然笔用起来没有什么束缚，但是那细细的笔杆稍一用力就会弯曲，笔者一个朋友的触控笔就在战斗中不幸折断。设想，在激烈的战斗中还要处处留心这脆弱的笔，怎能让人完全投入到战斗？

矛盾二：游戏性和平衡性

“《银河战士》系列”一直是2D迷宫探索类的游戏。著名的“《恶魔城》系列”就是借鉴了《银河战士》的要素才得以大放异彩的。作为一款FPS，本作在各种谜题上下了不少功夫，不少玩家也都被各种谜题所困，讨论得不亦乐乎。游戏中的收集要素很多，各种物体的扫描、提高能力上限的道具以及CG动画等都能满足玩家收集的欲望。探索型的游戏乐趣也大多包含于此。也有很多玩家投身于火热的联机和Wi-Fi等事业，和其他玩家打成一片，战得不亦乐乎。7名猎人的操作性、攻击方式、身体素质、变身能力甚至游戏界面都各不相同，加上7种联机模式和16张地图，大大丰富了对战的乐趣。

不过游戏要素的丰富，带来的直接结果就是平衡性问题。每个猎人的能力不同，导致他们必然出现高下之分。Wi-Fi中，主角萨姆斯的使用率高达43%，几乎占到了一半。除了作为主角的地位优势以外，和她出众的能力也不无关系：比如她的蓄力导弹攻击有一定的追踪能力，大大提高了这个高威力武器的命中率；她的变身形态体积很小，BOOST速度很快，而且球状爆弹的威力、范围都很大，笔者曾经一次几乎整场对战中都保持在球状态，绕着对手转圈布雷打近身战，让一起对战的朋友非常郁闷了。相比之下，一些猎人的能力平平，有的甚至可以说是有缺点，例如Meavel变身后的固定炮台就是一副主动要导弹来炸的样子……其实，在很多强调角色的对战游戏中，都存在着此类问题，看来今后在处理平衡问题上，《银河战士》也和其他游戏一样，需要做不少的努力。

虽然列数了不少瑕疵，但无疑《银河战士Prime 猎人》是目前为止NDS主机上最好的FPS。在NDS的3D游戏中数一数二的游戏画面，还有26段不同长短的CG动画供玩家收集和欣赏；单机模式的流程充满了冒险、探索与收集，谜题和迷宫都让新老玩家一同大呼过瘾；支持Wi-Fi的联机模式让玩家跨越地域限制体会到对战的爽快与激烈，即使暂时找不到一起联机游戏的朋友，也可以和AI玩一玩来练手备战，要知道，3星难度的AI还是很强悍的。有如此丰富的游戏内容，这款《银河战士》绝对是值得一玩的——不多说了，猎人们，还是Wi-Fi上见吧！





文 同盟原创组·柳柳听月 编 LIKY

“脑白金”正在流行
——全民益智的脑锻炼

开发智力，是人类一直追求的目标。早在古代的中国，就有“寓教于乐”这种开发智力的有效形式，而到了现代，无论是“学习机”的风潮还是“跳舞机”的口碑，都已经成为流行的经典案例。而在掌机上，也有这样一类以“益智”为卖点的系列游戏，它们帮助NDS主机在这场新的主机大战中，完成了对PSP漂亮的市场反击。这类的游戏简单、直接，但不失游戏的乐趣，在游戏的同时，也可以让大脑锻炼起来，保持一定的活力，它们就是——“脑锻炼”，全民益智的“脑锻炼”。

2005年5月19日，任天堂在NDS上发售了一款另类的游戏——《东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修　成人脑力锻炼DS》（以下简称《成人脑力锻炼DS》），这款堪称有着史上最长游戏名的软件打出的旗号是锻炼玩家头脑思维活性的软件，紧接着在6月30日，另一款类似性质的游戏《轻松头脑教室》也发售了。刚开始，很多人都不知道这两款游戏到底是什么东西，对游戏的内容都没有一个清晰的认识，但游戏2800日元的低价还是吸引了不少人购买尝试，结果玩家发现，游戏是如此简单轻松和有趣，于是很快，这两款软件呈现出持续热销的迹象，只用近半年时间便双双突破百万销量大关，对一款原创游戏来说，这一成绩是相当令人惊叹的。此后任天堂又紧接着推出了续作《进一步成人脑力锻炼DS》以及新的《成人英语锻炼DS》，全都获得不俗的销量，截止到2006年3月底，《成人脑力锻炼DS》总销量超过180万，《进一步成人脑力锻炼DS》总销量超过170万，《轻松头脑教室》总销量超过120万，《成人英语锻炼DS》总销量超过60万……“脑锻炼”一时在日本引起一种社会风潮，大量打着锻炼脑力的游戏也跟着不断涌现。“脑锻炼”为何具有如此魔力？为何能造成如此大的轰动？



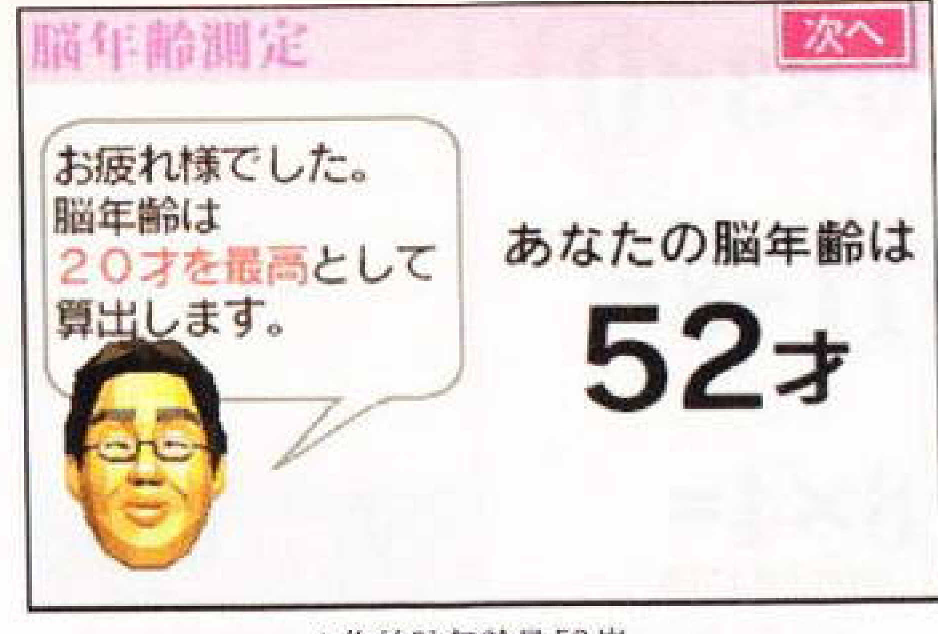


▲“脑锻炼”游戏带动了一个社会风潮。

全民益智的“右脑锻炼”

“脑锻炼”是什么？“脑锻炼”锻炼了什么？在全民益智的大环境下，虽然脑锻炼已经成为了流行的趋势，但对于您所锻炼的右脑，您又知道多少秘密？

总所周知，人类的左右脑机能各不相同，右脑好奇心旺盛并且极富创造力；左脑则是遵从自己一贯的理性原则，并具有立体功能。大脑的工作也有男女之分。女性大脑的沟通交流能力特别发达，她们细致、敏感，能够通过察言观色来了解对方的心理，直觉也很灵敏。



▲你的脑年龄是52岁。

男性为什么天生就比女性方向感强。但由于男性习惯性地长期使用大脑的一边，因此男性地语言表达能力和理解能力远逊于女性。

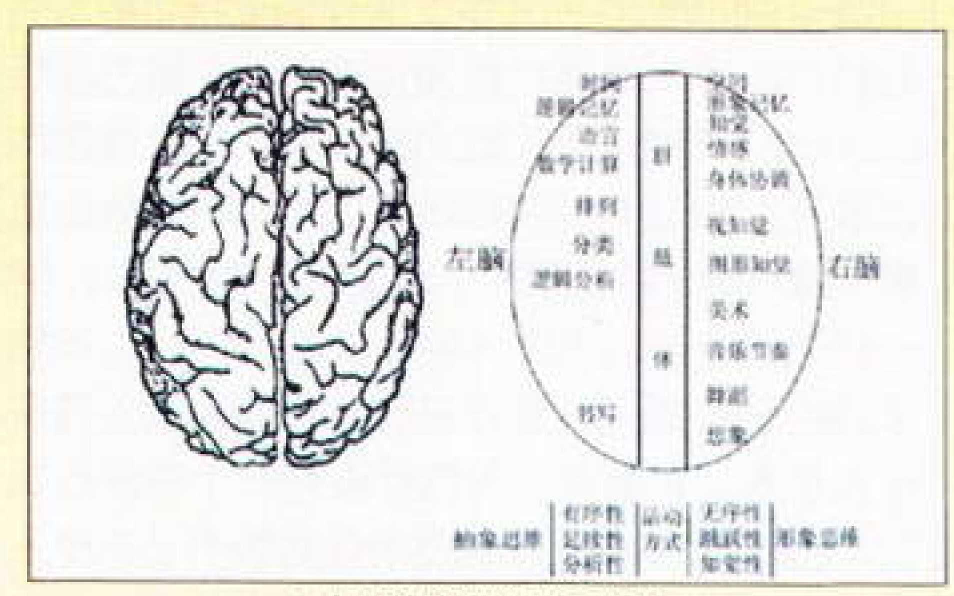
在众多右脑游戏中，更多的是增强人的创造力，而在记忆力方面，右脑的表现还远远不是如此简单。人类的大脑分为上下两部分，上面一部分由表层意识（意识）控制，下面一部分由深层意识（潜意识）控制。这两种意识的工作内容完全不同。人们通常使用外部的表层意识，不大使用深层意识，但是出色的记忆力其实存在于我们的深层意识中。人类的大脑分为左右两个半球，表层意识位于左半球，深层意识位于右半球。

通常我们都认为通过背诵达到理解的目的是很重要的，然而理解行为只动用了我们的表层大脑。大量反复的朗读和背诵可以帮助我们打开大脑内由表层脑到深层脑的记忆回路，记忆的素质因而得以改善。浅层记忆发生在表层大脑中，很快就会消失得无影无踪。而通过深层记忆回路，大脑的素质会发生改变。深层记忆回路是和右脑连接在一起的，一旦打开了这个回路，它就会和右脑的记忆回路连接起来，形成一种“优质”记忆。左脑的记忆回路是低速记忆，而右脑的是高速记忆，素质完全不同。左脑记忆是一种“劣根记忆”，右脑记忆则让人惊叹，它有“过目不忘”的本事。

但是，虽然我们人类拥有这么神奇的右脑，一般人却只使用靠“劣质记忆”来工作的左脑，他们的右脑一直在睡觉，所以说人们一直在错误地使用自己的大脑一点也不过分。

现代社会强烈要求的创新能力，实际上就是把头脑中那些被认为毫无关系的情报信息联系起来的能力。这种并不关联的信息之间距离越大，把它们联系起来的设想也就越新越奇。人是不能创造出信息的，所以，创造力也就是对已有的信息再加工的过程。因此，假如右脑本身直观的、综合的、形象的思维机能发挥作用，并且要有左脑很好地配合，就能不断有崭新的设想产生。因此，开发右脑的势在必行。

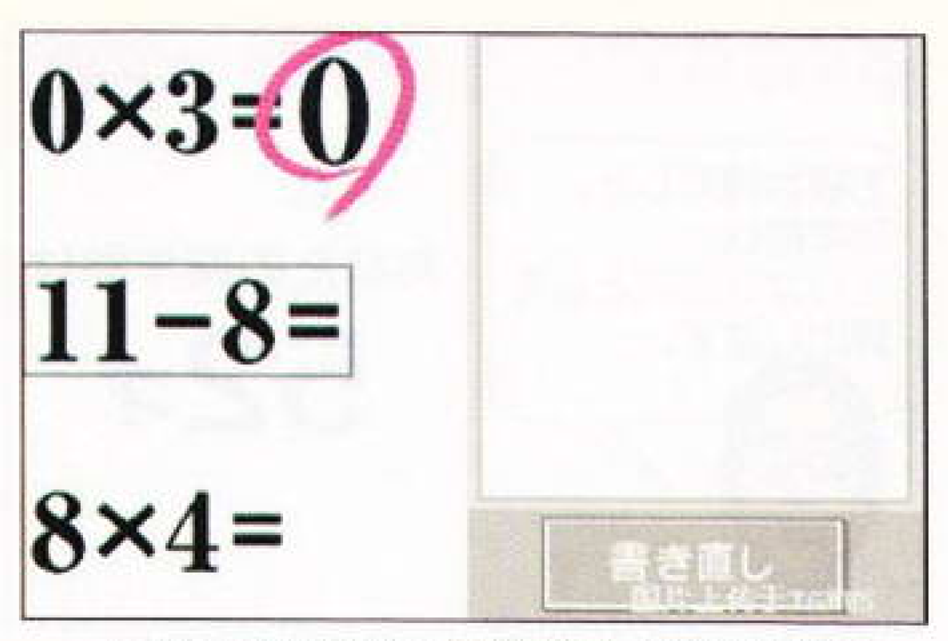
脑锻炼类游戏，锻炼的其实是我们的右脑，而右脑智力的开发，可以有效地防止老年痴呆症，并且开发绝佳的创造力和深刻的记忆力，这对于当前社会巨大的竞争压力下成长起来的人们是很有帮助的。



▲人脑的感觉分工示意图。

寓教于乐的休闲游戏

“脑锻炼”软件到底是怎样的软件呢？它的游戏方式是怎样的呢？其实归根结底，“脑锻炼”软件仍然属于休闲游戏的一种，因为它们进行方式从本质上来说，与大家熟悉的《瓦里奥制造》之类的益智游戏差不多，基本都是以各种各样的小迷你游戏为基本元素，玩家在玩游戏的同时，也得到了大脑各方面的锻炼，加强了大脑思维活性，比如说，在《成人脑力锻炼DS》中，“计算100”这个小游戏就是让玩家回答一百道计算题，虽然都是简单的不超过百位数的加减乘除算法，但需要玩家在尽短的时间内完成，所以玩起来紧张感十足，而最后游戏会根据玩家的成绩给出有趣的评价，比如成绩最好是“火箭”，表示你的大脑思维速度比拼火箭，最差的是人步行速度，中间评价还包括有自行车速度、火车速度、飞机速度等等。看似枯燥的计算训练，因为加入了特别的评价系统，以及川岛隆太教授在游戏中的评价话语，从而变得更有游戏的轻松感觉。可以说，寓教于乐正是“脑锻炼”游戏成功的基础。



▲《成人脑力锻炼DS》中的计算题，典型的寓教于乐。

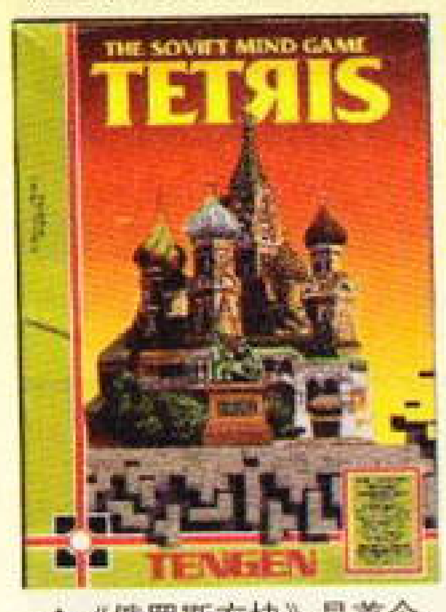
在当今数字化生存的社会，人们的生存压力越来越大，休闲游戏的整块时间越来越少，

这时，能在更零碎的时间内进行游戏，随时可以加入游戏忙里偷闲，同时可以很快抛开游戏继续投入工作中，这也就是休闲游戏广受轻度玩家欢迎的重要原因。同时，如果在游戏的同时能够锻炼自己的智力，那当然是大多数人能欣然接受的：在游戏的同时，玩物而不丧志，又何乐而不为呢？

现在的游戏发展趋势越来越向电影化发展，越来越强调大制作，越做越复杂，对于大量Light User来说，游戏的门槛越来越高，其实游戏最初诞生的目的就是简单地为了休闲，而“脑锻炼”其实也正是休闲游戏的代表，通过简单和有趣来吸引大量的Light User。在当今数字化生存的社会，人们的生存压力越来越大，休闲游戏的整块时间越来越少，这时，能在更零碎的时间内进行游戏，随时可以加入游戏忙里偷闲，同时可以很快抛开游戏继续投入工作中，这也就是休闲游戏广受轻度玩家欢迎的重要原因。同时，如果在游戏的同时能够锻炼自己的智力，那当然是大多数人能欣然接受的：在游戏的同时，玩物而不丧志，何乐而不为呢？


▲玩物不丧志，是NDS脑锻炼的目标。

你也许没听说过PS2的《最终幻想12》，但你肯定不会没听说过《俄罗斯方块》、《扫雷》或者是《空当接龙》；你也许没有听说过Xbox的《光环》，但你肯定不会没有听说过通过网络流行的《祖玛》、《大家来找碴》和《连连看》，这些都是休闲游戏成功的代表作。



▲《俄罗斯方块》是首个畅销的益智游戏。


▲《大家来找碴》这类休闲益智游戏在街机、电脑上相当流行。


▲《连连看》对反应和识别力有很高的要求。

[小提示]

IQ的计算公式：

既然可以测试和锻炼自己的智力，那么智力的标准是以什么来衡量的呢？按照科学的公式表现为：

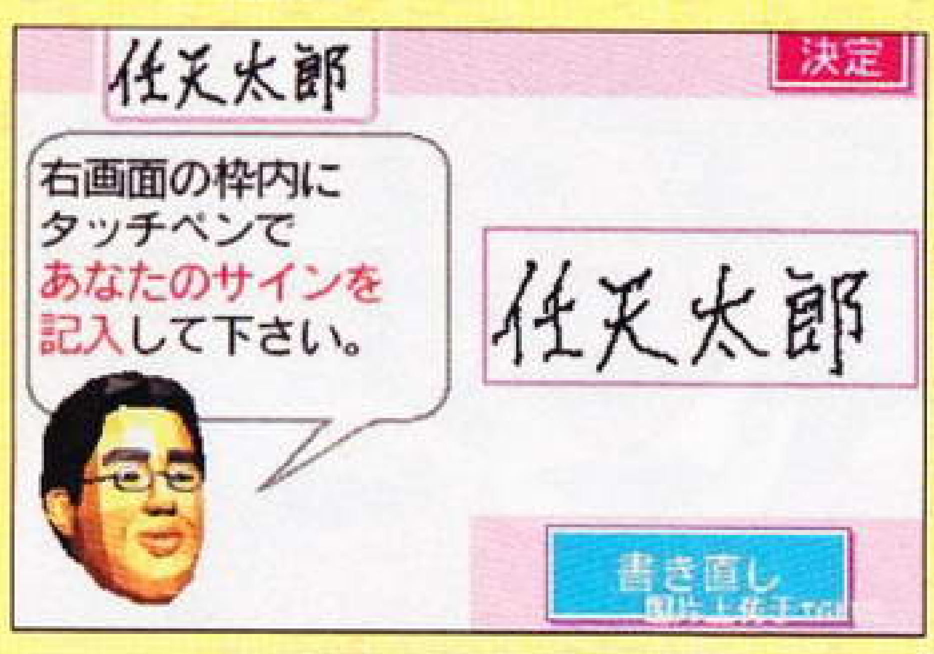
智商（IQ）＝（心理年龄／实际年龄）× 100

而脑锻炼的游戏是可以测试和提高我们的心理年龄的，心理年龄越高，并不代表人越老，而是表示人心理的成熟程度，从公式中可以看出，这和人的实际年龄成反比的。而少年老成的说法，就是来自于心理年龄的成熟。大家可以通过《成人脑力锻炼DS》这个游戏来测试自己的心理年龄，然后按照上面的公式来测试一下自己的智力。

可以“触摸”的智慧

“脑锻炼”系列游戏在NDS上的成功，是偶然也是必然的。说它偶然，是因为它在合适的时间出现在了合适的掌机平台上，说它必然是因为脑锻炼类型休闲游戏的流行，和当今社会人们的休闲娱乐方式、时间是分不开的。

虽然“脑锻炼”在PSP上也有发售，但在掌机硬件上NDS版“脑锻炼”得天独厚的触摸优势得到了充分发挥，而且在《成人脑力锻炼



▲直接在触摸屏上输入签名。



▲PSP的"脑锻炼"没有了触控笔和麦克风的支持，游戏感觉大为下降。

DS》中，游戏还独具创意地横向操作，让原本是上下并列的NDS双屏幕变成左右并列，这样我们可以在一边屏幕出题，另一边屏幕采用触摸屏答题。而游戏解答部分包括文字识别、声音识别、计算、音读等各种问题来锻炼脑力，也可以通过触控笔手写输入、NDS自带麦克风两种操作轻松实现。这比较PSP的□×△○回答问题的脑锻炼模式，在游戏的自由度上，已经拓展不知多少倍了。

这种触摸的方式，恰好是NDS独一无二的智慧，PSP是无法真正模拟出触摸的感觉的。

游戏主机的按键是有限的，而触摸屏能表现的按键则是相对多元化的，虽然仅仅只有一只小小的触控笔，但NDS的游戏不可模仿性和无限扩展的游戏特性可以很好地发挥出来，这也算是任天堂浸淫掌机界多年，右脑智慧的结晶。用触摸来进行脑锻炼，又何尝不是一种右脑创意的具体表现呢？



▲NDS"《脑锻炼》系列"游戏的成功，何尝不是右脑创意的体现呢？

提高右脑的活力

脑锻炼游戏应该在大脑活跃的时候进行，通常说来，进行练习的时间上午最好，因为这段时间内脑的活动是最活跃的。每天在上班或上学途中，掏出心爱的NDS来进行大脑的锻炼，可以取得不错的效果。

另外，在进行游戏的时候，大家千万表抱着"通关"或者"攻略"这样的想法进入游戏，因为游戏本身就是基于休闲的，需要我们在休闲的心态下方可达到最佳的脑锻炼的效果。

当然，脑力的锻炼在于不断的积累，每天如果拿出NDS进行游戏一小时，那么在一段时间之后，你将会发现你做题目的速度越来越快，评价越来越高，这正说明你的右脑的潜能得到了开发。记住，持之以恒，才能真正激发你大脑的活力哟。



▲休闲的娱乐方式，是目前年轻人娱乐的主流。

"脑锻炼"游戏推荐

到目前为止，NDS上的"脑锻炼"类型游戏已经有十多款了，除了任天堂推出的四款，其他厂商也推出不少，虽然销量都比较悲惨，但这些游戏也都是以开发智力为目的的，而且也有自己的特色，下面就给大家推荐一些。

成人脑力锻炼DS



游戏通过活用DS的文字识别、语音识别等功能，通过简单的计算和出声朗读等方式来强化你的大脑，快乐地激活你的脑细胞。

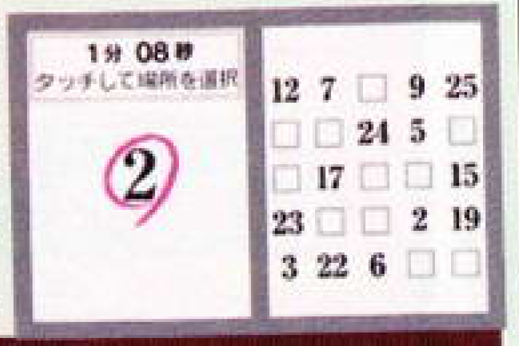


游戏初始阶段脑练习项只有三种模式可以供玩家进行选择，如果玩家可以打通这三个练习，并且取得比较优秀的成绩的话，那么可以选择的项也会逐渐增多；游戏的一开始软件会出一些问题来询问玩家，从而来确定这位玩家的脑年龄，然后会被游戏所记录，经过一段时间不断游戏之后玩家可以通过图表的形式来看到自己的脑子像"返老还童"一样恢复到最佳状态。同时，游戏支持多人对战。如果有一台NDS配备了这款游戏，那么就可以支持最大16人通过无线通讯机能来进行计算30问对战。并且，也能通过其它的NDS下载游戏的"尝试体验版"。

进一步成人脑力锻炼DS



此为《成人脑力锻炼DS》的后续作品，在前作大卖之后，满载了汉字书写、四字熟语、将记忆和计算同时进行的全新训练的脑锻炼游戏出现了。除此之外，还有许多的'训练'新作。和现行的《成人脑力锻炼DS》只有极少的内容重复，因此不是命名为《成人脑力锻炼DS2》而是《进一步成人脑力锻炼DS》。



[小提示]

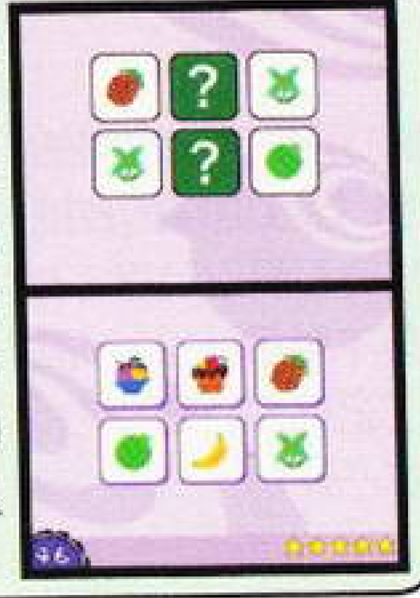
川岛隆太其人 川岛隆太是日本东北大学未来科学技术共同研究中心的教授，他发现，当一个人过了青年期，大脑的机能就会随着年龄的增长而日渐衰退。几年来，川岛隆太所写的大量练脑书，如《锻炼脑力的汉字训练》、《60岁开始读、写、算》、《锻炼大脑的世界童话名作》等均为一版再版的畅销书。川岛隆太的"学习疗法"即是通过读、写、计算等基础训练来锻炼大脑前额叶皮质区，从而使脑部活跃起来，以防止其机能的衰退。



轻松头脑教室

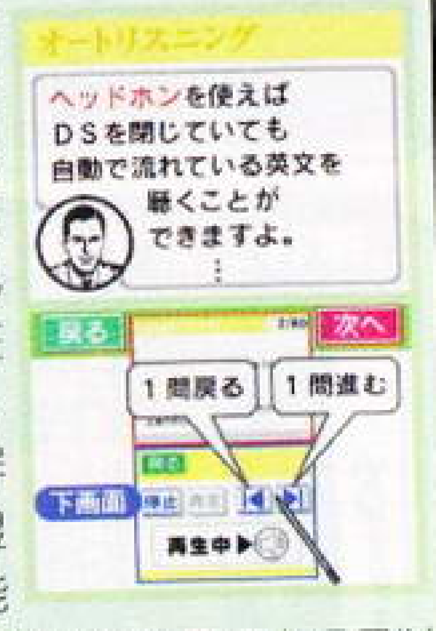


这是一款解决各种难度的问题，以达到脑力提升为目的的游戏，可以充分训练玩家的大脑。该游戏问题的种类非常多样化，包括图形的判别、逻辑推衍等等，玩家必须动脑在最短的时间内找到正确的答案。游戏中分为知觉、语言、记忆、数字和分析5种类型的题目，并且支持无线通讯联机功能，单卡可同时进行8人抢答游戏。



成人英语锻炼DS 学英语

一款全新的学英语软件，利用NDS的便携性以及手写功能，玩家可以随时随地地锻炼自己的英语水平。玩家可以根据电脑阅读的单词以及句子在下屏上写出相应的英语，如果书写正确的话在上屏上就会逐一将英文字母显示出来。游戏的练习功能非常体贴，玩家可以给常出错的问题标上记号以便重复训练。另外，本作中还有一些英语训练项目与迷你游戏相挂钩，可以称得上寓教于乐。



七田氏训练 右脑锻炼 瞬间胜负！记忆力 判断力 集中力



和之前推出的“《右脑锻炼》系列”游戏一样，本作中也收录了各式各样的小游戏。这次推出的三款游戏按锻炼的能力分为《集中力》、《判断力》和《记忆力》三种。正如游戏名所示，本作中采用了日本著名教育家七田真的右脑活性锻炼法，玩家可以在娱乐的同时达到锻炼右脑的目的。游戏中包含了沿着故事情节逐关挑战的挑战模式和自由选择问题的训练模式。玩家只需用触控笔点选电脑给出的选项就可以了，操作非常简单。每个问题的回答时间限制都是5秒，一套试题包含20问，差不多三分钟就可以答完。玩家可以拿出工作或学习的空闲时间来随时享受。游戏中的问题是没规律的，所以想靠记顺序来答题是行不通的。

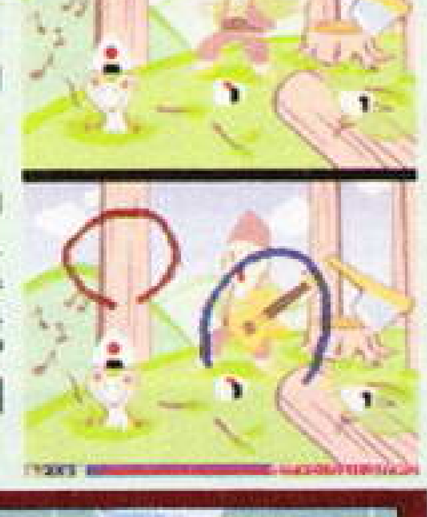






右脑达人 爽解！找碴博物馆





《找碴博物馆》是Namco推出的一款“大家来找碴”类型的游戏，通过比较两幅画面的不同，找出其中的差异，以此进行脑力锻炼，游戏中设定有直觉、判断、安定、识别和集中力的五角形图标，可在游戏之后对玩家的这五种脑力进行综合评价。值得一提的是，游戏采用了用触控笔画圈的形式来进行游戏，相对其他游戏的选择模式比较独特。

[小提示]：

大家来找碴：《大家来找碴》是一套很有趣的小游戏，游戏开始时，会出现两张看起来一模一样的照片，但是其中却有多处相异的地方，玩家的任务就是发挥平日“找碴”的工夫，将这些不同的地方全部找出来，然后就可进入下一关了。“大家来找碴”推出过在街机和个人电脑上相当受欢迎。



▶NDS的《找碴博物馆》可以通过画圈找错，不错的创意。

神林式能力开发法 右脑小子 DS



又一款打着脑力开发牌子发售的脑锻炼游戏。不过，这次监修的教授级人物换成了神林茂和阴山英男（不过对国人来说还是不熟悉……），而提升的脑力换成了记忆力、想像力、集中力和瞬间视力……



谜题系列 Vol.1 拼图＆谜题系列 Vol.2 找词

拼图＆填字游戏是我们小时候经常玩的游戏，可以提高大脑的记忆力和分析能力，这两个游戏的进行方式和通常的拼图＆填字游戏是一样的，在NDS上出现这样的游戏，也可以在休闲之余提高脑部的活力哟。







谜题系列 Vol.3 数独



在9×9的大方格中，要怎么编排数字才能让不管直数、横数、数斜线都能得到同样的总和？这就是近几年来在世界各地都很有人气的“数独”，现在也在DS平台上登场。《数独》的游戏规则与玩家一般在报纸上看到的一样，共计收录了300个不同的编排方式，难度则可分为简单、普通与难三种。



[小提示]

数独：“数独”原创者是18世纪的瑞士数学家欧拉，游戏规则很简单，九个九宫格里，每一横行与每一纵列都有1到9的数字，每个小九宫格里也有1到9的数字，但是每个数字在每个行列每个小九宫格里都只能出现一次。在日本，“数独”已成为最风行的猜谜游戏，专业的数独玩家超过100万人。在英国，《泰晤士报》的销量更因为刊登“数独”而打破销售纪录！甚至，人有已经建议把“数独”引进课堂，作为锻炼脑力的好教材！

“脑白金”的未来之路

“脑锻炼”系列的游戏，虽然充分发挥了休闲、触摸的功能和创意，但脑锻炼游戏模式流于单一，很多集中在记忆力、瞬间直觉、想像力和判断力上，游戏重复性过多，久而久之玩家可能会产生厌烦心理。而且众多小游戏合集的招数早在GBA的《瓦里奥制造》时代就用过了，过多重复产品的诞生，是商业的需要，也肯定会以商业方式结束。和当年的“宠物蛋”、“跳舞机”和国产的“学习机”现象一样，“脑锻炼”类游戏的发展潮流终究会过去，历史将会记录“脑锻炼”的流行，而我们只需要在这种流行中感受流行的味道就足够了。



掌机游戏综合发售表

进入5月后会明显感觉到游戏市场淡季的来临，尤其是5月上旬，各大掌机平台都不可避免地出现了冷场。所幸的是，在这一情况在5月中下旬会得到缓解。5月中最受世界玩家瞩目的应该要数NDS上的《新超级马里奥兄弟》了，这款“《马里奥》系列”的正统新作将率先于5月15日在美北引爆，而在10天后的5月25日，日本方面也将及时跟进。为了抵御这颗重磅炸弹，5月25日PSP上将会有不少颇受关注的作品一齐为PSP护驾。

发售表阅读提示

1.本发售表信息从左到右依次为发售日、中文译名、发售厂商、游戏类型以及日/美元价格(中文名下方的是日/英文原名)。

2.以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。除任天堂的日版游戏外，所有日版游戏的价格都不含消费税。

3.红色字体为受瞩目游戏。

GAMEBOY ADVANCE

2006年5月16日			
X战警 官方游戏 X-Man:The Official Game	Activision	ACT	29.99美元
后院垒球 2007 Backyard Baseball 2007	Atari	SPG	29.99美元
2006年6月11日			
龙珠 进化大冒险 Dragon Ball: Advance Adventure	ACT	Banpresto	29.99美元

Nintendo DS

2006年4月27日			
旅游指导对话手册DS 美国 旅の指さし会话帐DS アメリカ	Nintendo	ETC	3800日元
旅游指导对话手册DS 德国 旅の指さし会话帐DS ドイツ	Nintendo	ETC	3800日元
俄罗斯方块DS テトリスDS	Nintendo	PUZ	3800日元
NARUTO 最强忍者大结集4 for DS NARUTO -ナルト- 最强忍者大结集4 for DS	Takara Tomy	ACT	4800日元
茶犬房间DS お茶犬の部屋DS	MTO	SLG	4800日元
信长的野望DS 信长の野望DS	Koei	SLG	4800日元
2006年5月15日			
新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros.	Nintendo	ACT	39.99美元
2006年5月18日			
右脑达人 加油训练师 右脑の达人 ガンバれっトレーナー	Bandai Namco Games	ETC	3800日元
2006年5月16日			
X战警 官方游戏 X-Man:The Official Game	Activision	ACT	29.99美元
2006年5月25日			
究极蜘蛛侠 アルティメット スパイダーマン	Taito	ACT	4800日元
大战略DS 大战略DS	Genki	SLG	4800日元
金刚 Peter Jackson's キング・コング オフィシャルゲーム オブ ザ ムービー	Ubisoft	ACT	4800日元
转转连 疯狂触摸 まわしてつなげるタッチパニック	Nintendo	PUZ	3800日元
2006年6月1日			
汉字候鸟 汉字の渡り鸟	Success	ACT	3800日元

银河战士Prime 猎人 メトロイド プライム ハンターズトーナメント	Nintendo	FPS	4800日元
降魔灵符传饭纲 降魔灵符传イヅナ	Success	RPG	4800日元
2006年6月5日			
轻松头脑教室 Big Brain Academy	Nintendo	ETC	19.99美元
2006年6月15日			
怪盗卢梭 怪盗ルソー	Bandai Namco Games	ACT	4800日元
中央大陆战记 冲刺 ゾイドダッシュ	Takara Tomy	SLG	4800日元
数码暴龙物语 デジモンストーリー	Bandai Namco Games	RPG	4800日元
重装机兵传说 钢之季节 メタルサーガ 钢の季节	Success	RPG	4800日元

PlayStation Portable

2006年4月27日			
无瑕人生 新牧场物语 イノセントライフ 新牧场物语	MMV	SLG	4800日元
THE DOG HAPPY LIFE 幸福小狗生活第1弹 THE DOG HAPPY LIFE ～幸せワンコ生活第1弹～	Yuke's	SLG	2800日元
新世纪福音战士2 被制造的世界 其他事件 新世纪エヴァンゲリオン2 造られしセカイ－another cases－	Bandai Namco Games	AVG	4800日元
舞-HiME 鲜烈！真 风华学园激斗史！！ 舞-HiME 鲜烈！真 风华学园激斗史！！	Sunrise	FTG	5800日元
街 命运的交叉点 特别篇 街～运命の交差点～特别篇	SEGA	AVG	4800日元
炼狱2 通往天国的阶梯 炼狱2 The Stairway to H.E.A.V.E.N	Hudson	ACT	4800日元
数夫 カズオ	SCEJ	PUZ	2800日元
SIMPLE2500系列 携带版 Vol.3 随身推理 IT侦探：全68起事件簿 SIMPLE2500シリーズ Portable Vol.3 THE どこでも推理 ～IT探偵：全68の事件簿～	D3 Publisher	AVG	2500日元
2006年5月1日			
罪恶装备 审判 Guilty Gear Judgment	Majesco Games	FTG	39.99美元
2006年5月11日			
007 来自俄罗斯的爱情 007 ロシアより爱をこめて	EA	ACT	4800日元
2006年5月18日			
伊迪丝回忆录 新天魔界 混沌时代Ⅴ イーディスメモリーズ～新天魔界GOCV～	Idea Factory	S·RPG	4800日元
2006年5月23日			
怪物猎人 自由 Monster Hunter Freedom	Capcom	ACT	39.99美元
古墓丽影 传奇 Tomb Raider：Legend	Eidos	ACT	39.99美元
2006年5月25日			
拳手之路2 ボクサーズロード2 ザ・リアル	Ertain	FTG	4800日元
Talkman 欧洲语言版 TALKMAN ヨーロッパ言语版	SCEJ	ETC	4200日元
恐怖惊魂夜2 特别篇 かまいたちの夜2 特别篇	SEGA	AVG	4800日元
东北大学未来科学技术共同研究センター 川岛隆太教授监修脑力锻炼器2 东北大学未来科学技术共同研究センター 川岛隆太教授监修脑力トレーナーポータブル2	SEGA	ETC	2800日元
勇者斗恶龙&最终幻想 富豪街 携带版 ドラゴンクエスト&ファイナルファンタジー in いただきストリート ポータブル	Square Enix	TAB	4800日元
真名法典 携带版 マグナカルタ ポータブル	Banpresto	RPG	4800日元
吉他小子 现场版 ギタルマンライブ!	Koei	ACT	4800日元
大都技研官方柏青嫂锻炼器 吉宗 携带版 大都技研公式パチスロシミュレーター 吉宗 ポータブル	大都技研	SLG	3800日元
2006年6月1日			
宇宙巡航级合集 Gradius Collection	Konami	STG	39.99美元
2006年6月15日			
到哪里都在一起 学校狂欢 －どこでもいっしょ－レッツ学校	SCE	ETC	4800日元
我是航空管制官 机场英雄 成田 ぼくは航空管制官 エアポートヒーロー 成田	EA	SLG	4800日元
神秘岛 MYST	SEGA	AVG	3800日元

口袋光环 精彩内容导视

VOL.38

新作快报





收录宣传影像：《古墓丽影 传奇》、《加勒比海盗》、《NBA 球星：篮板》、《新超级马里奥兄弟》。

火热试玩台





收录试玩影像：《虹吸战士 黑镜》、《触摸侦探 小泽里奈》、《异度传说 Ⅰ・Ⅱ》、《魔界奇兵》、《上旋高手2》、《狂野大自然》。

劲作直击

将近期掌机大作一网打尽，带你领略游戏的风采。



《蜡笔小新 呼唤传说 食玩都大冒险》

在日本大受欢迎的动漫作品《蜡笔小新》的改编游戏再次登陆 GBA！

《天诛 暗影》

《天诛 暗影》以其全新的忍具系统，华丽的连锁忍杀，趣味满点的卷物收集，将会带给你前所未有的游戏快感和收集乐趣。




CoMic
levelup.cn/comic
快来levelup.cn
一起动漫游！
新鲜热辣的资讯好文
目不暇接的惊艳美图
热血澎湃的连载漫画
最新最快的新番动画
马上点击
levelup.cn 动漫频道
http://www.levelup.cn/comic
进入好看又好玩的动漫乐园



THE KING OF POCKETGAMES
VOL.39
掌机王SP
5月12日
全国上市
精美
赠品
游戏主题贴纸
口袋光环
vol.39
口袋光环
精彩掌机影像，完全收录！
重头攻略预告
任天堂RPG名作
Mother3（GBA）
全新风格的《牧场物语》
无瑕人生 新牧场物语（PSP）
星星王子的新冒险
传说的斯塔菲4（NDS）
更多精彩……
10万元大抽奖
火热展开
Xbox360、PSP、NDSL、PS2……
豪华奖品一次送出！
详情请见封底
诺梅杂志&3DM-SMW

游戏机实用技术 TV GAME　掌机王SP THE KING OF POCKETGAMES　



联合举办总价值10万元的大抽奖活动！

只要购买06年5月上市的《游戏机实用技术》、《掌机王SP》、《游戏城寨》各壹本，
将3本杂志上的印花剪下集齐，在6月15日前寄往游戏机实用技术杂志社，
即可参加这次令人心动的大抽奖。

100000元

火红五月

10万元奖品 一次送出！

为确保购买到活动期内的杂志，请预先向当地报刊亭预订！

特等奖

一步到位次世代！



+



1名

高清电视+Xbox 360

一等奖 Xbox 360



2名

二等奖 NDSL或PSP



15名

三等奖 PS2

20名

四等奖 levelup主题T恤

500名

抽奖活动具体参与办法：（本活动奖品由 levelup.cn 及levelup电玩商城商家提供）

5月上市的《游戏机实用技术》总第152、153期印有本次活动的红色印花，《掌机王SP》第39、40辑印有黄色印花，《游戏城寨》LEVEL5和LEVEL6印有蓝色印花，集齐三种颜色的印花各一枚，在6月15日之前（以读者邮寄地邮戳为准）寄往游戏机实用技术杂志社，即可参加抽奖。中奖名单将于7月1日在levelup.cn主页上公布，随后出版的《游戏机实用技术》、《掌机王SP》、《游戏城寨》上也将公布前四等奖中奖名单。

本次活动最终解释权归levelup.cn所有

ISBN 7-88488-675-8
9 787884 886753 >
定价：8.8元

口袋光环光盘+掌机王SP读本+精美赠品